2006年 总第215期

Popsoft

大众软件®

半月刊



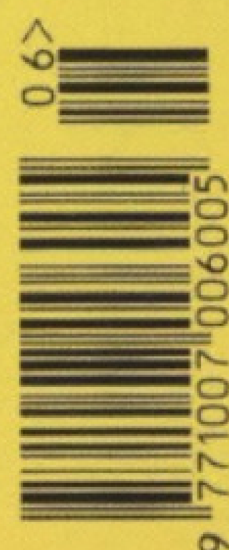
www.popsoft.com

电脑应用和娱乐的第一选择

06



路过315专题·走近货比货



ISSN 1007-0060

LG Life's Good

LG'纤'动我心
时尚随我行!





时尚大礼，含'包'待放

购买LG液晶显示器全系列赠'酷贝挎包'

活动日期:2006年2月10日~3月31日

(15"液晶显示器，L1717S，L1750SQ不参加本活动)

送



L1780Q+
L1980Q+



L1770H
L1970H



L1751U



经过'复真芯片'调整后的画面，被称为最难精确表现的人体肤色会变得细腻鲜活，逼真自然，立体感跃然眼前。

超高对比度
1600:1

1600:1超高对比度，以丰富的色阶，明艳的图像锐利度，使画面细腻，鲜明，层次感强，实现图像清晰新视界。



艺术设计自2003年起屡次获得权威性设计大奖

(以上内容将根据产品型号不同有所差异)

LG显示器

LG电子(中国)有限公司 010-65631188
成都:028-87781188
北京:010-64390099
沈阳:024-86239898
上海:021-52410606
南京:025-83696610
广州:020-87563308
公司网址:http//:cn.lge.com
武汉:027-85798989
LG服务一号通:400-819-9999

重生·我的新世界

我有一个钟爱的时间——独自度过；

我有一个钟爱的空间——独自度过。

在时间和空间里自由穿梭，

选择人生的某一个原点，

重新塑造全新的自我。

用坚定自信的眼神，

傲看世上的一切，

感知生活的乐与悲。

这一切，

是在“树世界”中——独自度过。

树世界，重生·我的新世界！

SQUARE ENIX

史克威尔艾尼克斯（中国）互动科技有限公司

PlayOnline中国

易 玩 通

真情回报 一路同行



赠品 限会员



C.洋话连篇——复读博士

E.腾讯Q币卡（面值10元 X 2张）



抽奖奖品

二等奖 6名 轻骑兵2.1音箱



一等奖 2名 磐正显卡





三等奖 10名 暴雪游戏玩偶



纪念奖 100名 魔兽珍藏卡片

优惠购买

A.魔兽文化衫（黑/白色）50元/件





C.漫步者音箱X500 120元/台



E.多彩鼠标 DLM-346 20元/支



D.魔兽世界玩偶 300元/套



G.多彩键鼠套装 键盘DLK-7007 鼠标DLM-307BP 50元/套

《大众软件》读者俱乐部2006年订阅优惠活动开始了

《大众软件》读者俱乐部在广大读者的关心和支持下在不断地成长，我们将一如既往全心全意地为您服务，相在2005年读者俱乐部的很多会员也感受到了我们的回报。快加入我们读者俱乐部吧，更多的优惠更多的机会等着您

只要您在《大众软件》读者俱乐部订阅2006年《大众软件》全年或半年及《大众硬件》全年的读者，就可以成为我们的会员，并可以享受"真情回报 一路同行"活动的回报，就有机会得到订阅的赠品。

《大众软件》读者俱乐部的会员将享受以下服务：

- 为俱乐部会员提供价格优惠的产品
- 俱乐部会员有机会得到免费赠送的游戏开户卡、游戏户端、海报等宣传品。
- 优先采纳俱乐部会员提供的优秀稿件，一经采用，稿优厚。
- 有机会作为嘉宾参加杂志社举办的相关活动

订阅办法：

1.《大众软件》全年订阅价为人民币163.2元；半年订阅价为人民币81.60元，《大众硬件》全年订阅价为人民币102元

2.订阅价只含平邮费，如需挂号《大众软件》全年加收72元，半年加收36元。《大众硬件》全年加收36元

3.在订阅回执单上注明订阅时间和选择的礼品，并认真填写您的有效信息，否则视为无效。礼品种类和数量有限先订先选，礼品送完为止。礼品将在2006年3月1日前全部出。**礼品选择请先电话预定。**2006年3月我们将对订阅的会员进行抽奖，抽奖结果将在杂志上刊登。您有机会得到次赠品。

4.请将汇款单收据复印件和订阅回函表（复印件有效）一同寄到我社。

5.如需参加优惠购买的读者，请将汇款一同寄到我社，并注明购买的产品类型。

6.请勿在信中夹寄现金，如由此造成丢失、损失，我社概不承担相关责任。

7.所有产品以实物为准。

邮寄地址：北京市海淀区亮甲店130号恩济大厦414室
邮政编码：100036 **传真：**010-88135623
热线电话：010-88135604 010-88118588-8000
电子邮箱：club@popsoft.com.cn
信封注明：真情回报 一路同行

样本 中国邮政汇款单

收款人邮编 100036
收款人 姓名 大众软件杂志社 金额 ¥16320
收款人地址 北京市海淀区亮甲店130号恩济大厦414室
汇款人地址 北京市海淀区玲珑巷
汇款人姓名 张XX 邮编 100000
附言：订阅2006年全年《大众软件》杂志

订阅回函表：

姓名____ 性别___ 年龄___ 职业____ E-mail____
邮寄地址____ 省___ 市（县）____
邮政编码____ 联系电话____
请选择获赠方案____（例如赠品A） 请选择优惠产品方案____（例如方案


UTalk
专业·游戏·团队语音·工具软件
www.UTalk.com.cn
手忙脚乱搞不定?
心烦气燥摆不平?
你玩游戏？还是游戏玩你?
游戏我做主!

编辑部报告

我觉得人不能无趣到这种程度

最近，《一个馒头引发的血案》以及由这个短片引发而出的一系列事情在网络上非常流行，其实说起来，我在春节前就已经看过了这个短片，心中因为看过《无极》的怒气倒被这片子消融了不少。春节后本来已经快把这事儿给忘了，不想陈凯歌先生在欧洲表示要起诉胡戈，结果传统媒体的强大力量又让这片子瞬间成为热门话题，还逼得我从网上找到片子给老婆看了一遍。

很凑巧，我和《一个馒头引发的血案》作者胡戈在很久之前就认识了。2005年第15期是《大众软件》的第200期，我按照记者部的要求撰写了一段十年亲历记，讲述了自己到"大软"后所组织的"创新杯电脑音乐DIY"比赛。其中特别提到"还要感谢的人很多很多，比如电脑音乐制作比赛一等奖得主胡戈，后来成了我的作者"。如果诸位手头还有当时的《大众软件CD》的话，应该可以找到他制作的"电脑音乐制作多媒体教程"。当时他从湖北人民广播电台辞职来到北京，居住在西四环岳各庄桥边的一个所谓的"写字楼"里，我偶尔去找他，从爱好到经历，从择业到发展谈及甚多。2000年他离开北京到上海发展，后来慢慢失去了联系。前几天看到铺天盖地的新闻，和他重新取得了联系，据他说他现在一切都好，只不过因为媒体的关注觉得有些疲劳。

从劝人奋进的角度上来讲，这个故事告诉我们，成功都是需要付出辛勤努力的，即使这种成功看上去带有非常大的幸运程度。如果胡戈没有踏实的基本功底（比如长期音频制作的经验和技术，电台主持人的工作经验），即使创意再好，也难免会使《一个馒头引发的血案》最终效果因制作上的缺失而大打折扣。我前些年在一些游戏制作论坛遇到过不少玩多了日式RPG，自己利用上课时间撰写所谓"游戏剧本"就认为自己可以制作一个轰天大作的狂热爱好者。这些人后来都慢慢地从论坛上消失了，想来是上了高中或大学，正在努力学习。我衷心祝福他们能够制作出真正伟大的作品，但至少到目前为止，我还没有看到他们的成果。

除了这一点，我还想谈另一个方面。在我看来，《一个馒头引发的血案》的最神奇之处在于，这部短片可以让每一个看完它的人都对影片本身和制作者产生由衷的敬佩和好感，这也是许多优秀作品的共通之处。这部短片让几乎所有观众感觉到：能制作出这样影片的人肯定不是一个邪恶之徒，而一定是一个非常有趣的人，他可能不善言谈，但骨子里一定非常幽默——这种感觉在我读王小波的作品后也出现过。

所以，一开始我以为陈凯歌导演也许和我的感觉类似，后来看到陈女士的表态，也觉得本当如此，但不想最后他们变卦了。我并无兴趣分析陈凯歌先生的心理活动，但我总觉得他的怒气并不完全是因为胡戈，以己度人的话，假如我自认为大家都该崇拜我，但有一天忽然发现其实他们并不太买我的帐，恐怕也会有点惆怅。在我看来，陈凯歌导演应该是个不怎么有趣的人，如果一个人足够有趣，他应该会对胡戈的作品报以自嘲的笑容，即使他不够有趣但足够聪明，也会对这个作品露出自嘲的微笑。两者的区别在于，前者可能发自内心而后者可能只是故作姿态，但不管怎么说，故作姿态也比气急败坏要好一些。当然，或许我早该想到，一个足够有趣和聪明的人不会拍出《无极》这样的片子。

最后，让我们衷心祝愿胡戈能够早日从这场奇怪的事件中解脱出来。此外，令我非常惊讶并高兴的是，从整个社会舆论——无论网络媒体还是传统媒体对这次事件的报导导向来看，在现在这个时代，在我们身边，本身有趣并热爱有趣的人还是占绝大多数的。

还有更多讨论，请关注本期的"记者视点"。

King@popsoft.com.cn

完成于看完"血案"之后

读者俱乐部公告 急



在2005年《大众软件》读者俱乐部的优惠购买活动中，有一款优惠产品是128MB的MP3。有许多热心读者直接汇款购买这款产品，但由于我们的优惠购买产品数量有限，购买MP3的读者过多，导致这款产品缺货。为了满足读者的需求，我们及时调配货源，满足了大部分读者的需求。但直到现在，仍然有几十位读者虽然汇款购买了MP3，但因未按要求寄回订阅回函表，我们无法将MP3正常发放。目前MP3的型号为128MB的海畅J621，该产品的功能有：采用128 × 64双色OLED液晶显示，支持多种音频格式（MP1、MP2、MP3、WMA、ASF、WAV等音乐格式），MP3/WMA编码率为8kbps － 320kbps、七种播放模式（普通、单曲、全曲、目录、目录循环、随机、浏览）、七种音效（自然、古典、摇滚、爵士、流行、柔和、重低音）、A-B复读（复读次数及间隔都能自己调节）、FM收音（可接收76MHz～90MHz的频段），支持校园广播的接收（支持全自动搜台和电台保存）、录音（包括实时语音、CD对录、FM内录）、文件目录管理等。我们急切希望2005年在我社订购MP3但仍未得到的读者赶紧与我们联系，我们核实清楚，确认通信地址后，会尽快将MP3寄出。

联系电话：010-88118588-8000 88135604，或E-mail：club@popsoft.com.cn

如果在**2006年5月1日前**这部分读者仍然没有与我们取得联系，本俱乐部只能将MP3自行处理。

幸运读者区

幸运读者将获得九州杂志以及杂志限量版周边产品：精致的天驱纪念指环一个。

广 西	岑卓伟	湖 北	许 恺	陕 西	杨聪敏
新 疆	薛富尹	北 京	晏腾飞	上 海	朱 峰
福 建	林冠宇	吉 林	关晓岩	内蒙古	白剑光
四 川	刘 平	河 北	刘 磊	山 东	房昊炜
河 南	朱群山	北 京	陈 星	辽 宁	赵庆喜
天 津	冯 婷	湖 南	文胜武	安 徽	屠荣光
湖 北	周雪松	浙 江	张 健	上 海	胡 嘉
甘 肃	孙震西	陕 西	叶 路	云 南	范小慧
广 东	张 涛				



《恐龙·九州幻想》是拥有江南、今何在、大角、萧如瑟、夏茄等知名作者的奇幻月刊杂志。在风起云涌的九州大陆上，羽人、河络、夸父、鲛人等诸多种族，胤朝、燮朝、端朝、徵朝等各王朝，上演着一个又一个爱恨情仇的精彩故事。

天驱武士团是九州大陆上最重要的神秘组织之一。铁甲、鹰旗和指环是一名天驱的徽记，其中指环是最重要的，标明了他们的传承。

2005年游戏剧场最佳作品评选（文见97页）





获奖读者 xrl_l123 高仲麟

将各获得“游戏剧场”栏目精选本《命运注定的空间》一册以及漫步者R133T多媒体有源音箱一套

本期快评手蓝山、凝血之瞳将各获得漫步者高性能立体声耳机一副。（快评内容见97页）



本期手机投票中奖者为

131XXXX4805 135XXXX1585 136XXXX6402
138XXXX0430 138XXXX6216

查询http://www.popsoft.com/sms/topten.htm，奖品为《吞食天地》精美腰包、《轩辕剑2》飞天小猪、《热血江湖》烟灰缸等游戏周边产品中的一件。

注：奖品以实物为准。奖品若因中奖者所留邮寄地址有误而未能收到，本刊编辑部不负责补寄。

下期预报

数字码头：大容量数码存储卡横向评测

前线地带：2006年游戏资料片集中营

攻城略地：彩虹六号——禁锢

在线争锋：《魔兽世界》安其拉废墟副本全攻略

主管单位　中国科学技术协会
主办单位　中国科学技术情报学会
编辑出版　大众软件杂志社
社　　长　高庆生
总　　编　高庆生

执行主编　王晨
编 辑 部　田震（主任）　答笛（副主任）
栏目编辑　杨文韬 汪澎 任然 余蕾 杨立
　　　　　何先进 朱良杰 李卓 刘姗姗
专题记者　汪铁 郭都 张宇 李刚 王槊 杨旸 高亮
美术总监　祁津忆
本期责编　朱良杰
电　　话　010-88118588-1200
传　　真　010-88135594
新闻热线　010-88118588-1250
通信地址　北京市海淀区亮甲店130号恩济大厦5层
邮政编码　100036

广 告 部　高建京（主任）
　　　　　李怀颖（副主任）　李友斌　邹楠
电　　话　010-88118588-8800
传　　真　010-88135623
发 行 部　陈志刚（主任）闫海娟 韩灵合 周旭
电　　话　010-88118588-1602
传　　真　010-88135614

平面设计　林静 扈晓玥 余威 毛森
印　　刷　深圳利丰雅高印刷有限公司
　　　　　中国煤炭工业出版社印刷厂
　　　　　中国建筑工业出版社印刷厂

刊　　号　ISSN 1007-0060
　　　　　CN11-3751/TN
邮发代号　82-726
国内发行　北京报刊发行局
订　　阅　全国各地邮局
读者俱乐部　010-88118588-8000
广告许可证　京海工商广字第8068号
出版日期　2006年03月16日
零 售 价　人民币 6.80元
　　　　　港　币 20.00元
　　　　　美　元 4.95元
　　　　　新加坡元 9.00元

本刊如有印刷、装订错误，由本刊发行部负责调换。

CONTENTS 目录

2006年第06期　总第21


七彩虹
ATI
游戏显卡专家
COLORFUL.COM.CN
CESCC
单挑？群殴？就等你来PK！
七彩虹ATI魔兽争霸挑战赛
比赛时间：2006年3月开始
比赛地点：西安、上海、北京、武汉、成都、沈阳、南京、广州
比赛方式：城市巡回挑战赛
报名地点：七彩虹指定的当地承办网吧
赛事网站：http://cescc.qicaihong.com
奖金设置
城市赛区冠军：奖金1000元＋镭风X1600PRO-GD Up烈焰战神，价值999元
城市赛区亚军：奖金800元
城市赛区季军：奖金500元
挑战明星成功者再奖励七彩虹显卡一片
尖峰对决
CESCC 七彩虹ATI竞技精英网吧挑战赛
合作媒体：大众软件 游戏天地 PCPOP.COM EGAMESTAR NICEZ 《电子竞技》杂志 China E-Athletics ZOL.com.cn 小熊在线 HWTV GAMESPOT

亲密接触

好看的《大学生》

提升你的品质　满足多角度需求

2006年3月《大学生·时尚英语》正式和读者见面，从2006年3月开始，每月可以收到3本《大学生》，爽！过瘾！

第一本：《大学生-中国校园》
第二本：《大学生-能力博士》
第三本：《大学生-时尚·英语》

订阅代号：82-166

现在我社邮购部已开始办理全年订阅！全套《大学生》每年只需155元。

- 《大学生-中国校园》 月初发行 5元/本 全年11本（8月停发）合计55元
- 《大学生-能力博士》 月中发行 5元/本 全年11本（8月停发）合计55元
- 《大学生-时尚·英语》 月底发行 5元/本 全年9本（3月发行、8月停发）合计45元

凡是已订阅了《大学生-中国校园》和《大学生-能力博士》的订户，无论你是在邮局还是我社邮购部等处订阅的，如需订阅《大学生-时尚·英语》，只需向我社邮购部补寄45元即可。

邮购地址：北京市朝阳区北四环中路33号
邮编：100101
收款人：大学生杂志社邮购部
热线电话：010-64876015；010-64876011

特别提示：汇款单上必须注明您的详细地址、邮政编码、姓名、订阅杂志的名称、数量、起止月份和联系电话或电子邮件。



CONTENTS 目录

2006年第06期 总第2




骑士
KO2.SOHU.COM
ONLINE
Quest Version 2.0
3D奇幻浪漫史诗网游
战争 · 荣耀 · 爱情
“骑士-我的成人童话”
KO2.SOHU.COM
运营：
开发：


科学家远去
——中文信息处理先驱王选逝世

■本刊记者 冰河


逝去的学者、科学家——王选

2006年2月13日上午11时，著名科学家、两院院士、北京大学教授王选在北京协和医院病逝，享年70岁。作为汉字激光照排系统的创始人和技术负责人，王选所领导的科研集体研制出的汉字激光照排系统为新闻、出版全过程的计算机化奠定了基础，让中国印刷业“告别铅与火，迎来光与电”。

王选1954年考入北京大学数学力学系，师从江泽涵、程民德、丁石孙等一批著名学者。1956年分专业，王选选择了新兴学科计算数学专业。大学毕业后，王选留校在无线电系当助教。通过阅读国外文献，他认识到只有同时掌握硬件设计和程序与应用，才能产生创新。1961年，他决定从硬件转向软件，但不放弃硬件，从事软硬件相结合的研究，以探讨软件对未来计算机体系结构的影响。1974年8月，原国家计委批准设立“汉字信息处理系统工程”，史称“748”工程。该工程有三个子项目，北大参加了其中“汉字精密照排系统”的研制，王选是技术总负责人，主持研究工作。之后，王选领导的科研团队先后研制出华光和方正激光照排系统，并最终形成成熟商品，达到世界先进水平。从1987年开始，国产激光照排系统走向市场并得以迅速推广。到1993年，国内99%的报社和95%以上的书刊印刷厂采用了国产系统，报业和印刷业掀起了一场“告别铅与火，迎来光与电”的技术革命。而且，方正的日文照排技术目前已占据日本报刊1/3的市场，真正实现中国自主知识产权技术的国际化。

1995年7月，北大计算机研究所与北大方正共同成立方正技术研究院，由王选任院长，树立了“顶天立地”的高新技术企业发展战略，“顶天”就是不断追求技术上的新突破，“立地”就是商品化和大量推广、服务。同年，王选任方正（香港）有限公司董事局主席。1995年12月，方正在香港以红筹股的形式成功上市。2001年，王选获国家最高科学技术奖，赢得了我国科学技术界最高荣誉。

虽然在政治上和学术上获得了诸多荣誉，但王选教授一生谦虚勤勉，从来只称自己为一个“合格的科学家”，并致力培养科技后备人才，注重科技成果的商业应用转化。王选主持成立的方正技术研究院是中国最早的企业独立技术研究机构，为增强中国企业的科技核心竞争力发挥了至关重要的作用。

远去的科学大家，一路走好。



半月看点

爱国者成立嵌入式系统研究院



2006年2月17日，华旗资讯宣布，其下属的“爱国者嵌入式系统研究院”在深圳成立。此后，该研究院将与美国半导体厂商飞思卡尔合作，研发PMP（包括MP4、GPS导航等便携式产品）技术方案。而目前中国市场上的国产PMP厂商大多采用公模方案，并没有专门的研究机构。华旗资讯副总裁侯迅向记者表示，其新的PMP产品将于今年上半年强势推出，但仍然定位于高端群体，近两年内不会成为大众的主流。

记者点评：华旗资讯此前对于研发行为一向比较低调，这次终于开始大张旗鼓了。

长城2006宽屏显示器新品发布

2006年2月16日，“长城”在北京召开主题为“宽屏天下，长城独尊”的2006宽屏新品发布会，宣布全面发力宽屏液晶显示器市场。会上公布了2006年宽屏液晶的市场战略，3款19英寸宽屏新品（天幕A91、天霸A92、天韵A93，均采用16：10的画面比例）与一款17英寸旗舰液晶T179A也随即登台亮相。长城显示器事业部副总经理汪深海表示，2006年长城将借其制造成本优势，将宽屏液晶领域作为一个重要的增长点。据悉，长城主打的天幕A91价格定在2399元，并于发布当日上市。

CCBN 2006即将开幕

2006年2月21日，中国国际广播电视信息网络展览会（CCBN）组委会在北京召开新闻发布会，宣布第14届CCBN（CCBN 2006）将于2006年3月21日~23日在北京中国国际展览中心举行。CCBN是由国家广播电视总局主办，号称亚太地区规模最大的广播影视展览会，世界排名首位的数字电视和宽带网络展览会。广电总局副总工程师、CCBN副主席杜百川，广电总局办公厅副主任王云鹏，广电总局广播科学研究院副院长邹峰，中央数字电视传媒有限公司运营总监、CCBN秘书长董震出席了发布会，并分别介绍了广电总局“十一五”发展计划、CCBN的整体筹备情况等。据介绍，此次展会参展厂商将达1000家，参观人次将超过50万。展会重点除了数字电视、高清技术外，数字新媒体展区，如网络电视、移动电视、手机电视将成为新的焦点；而由外国大使馆组织的国际展团，更会将CCBN的国际声誉提到新的高度。



记者点评：中国新3G标准的确定，将是此次盛会关注的应用热点。

北京企业与中国开源社区见面会

2006年2月14日，由中国软件行业协会共创软件分会（共创软件联盟）组织并由北京市软件与信息服务业促进中心、北

京市软件产品质量检测检验中心共同协办的"Ubuntu亚洲之行——北京企业与中国开源社区见面会"在北京东方君悦大酒店召开。据了解，Ubuntu社区由Mark Shuttleworth先生创建。其社区成员遍布全球，发布的桌面操作系统版本在世界范围得到广泛应用和好评。为了加强国际合作，及时跟踪国际开源软件最新成果，共创软件联盟组织北京软件产品质量检测检验中心对Ubuntu软件的功能和性能进行跟踪测试，并将结果反馈给Ubuntu社区。

微软展示全新无线服务



2006年2月14日，微软公司首席执行官史蒂夫·鲍尔默在巴塞罗那举办的"3GSM世界大会"上宣布，微软将推出Microsoft Office Communicator Mobile，为工作人士的移动解决方案提供企业级实时协作功能。他还展示了由Virgin Mobile和BT Movio为Windows Mobile智能手机提供的、基于微软技术的全新电视直播服务，以及Windows Vista中全新的移动设备同步中心。鲍尔默还第一次公开演示了最近发布的个人互联网服务和软件Windows Live是如何从PC和互联网扩展到移动设备的，同时还重点介绍了领先的移动运营商如何通过提供其他创新的移动服务，来吸引新客户以及建立用户忠诚度。

记者点评：从桌面走向无线，微软帝国的领域正在逐渐扩张。问题是，好像没人能阻止它。

Incinerator 1.0系统面市

2006年2月7日，欧特克（Autodesk）公司宣布发售一款新品，即Autodesk Incinerator 1.0。该产品可提高Autodesk Discreet Lustre数字色彩配光系统的实时操作性和交互性。Discreet Lustre系统曾被诸多大片的制作公司选用，创造出几可乱真的"视效与氛围"。这些作品包括《金刚》（King Kong）、《雾都孤儿》（Oliver Twist）、《亚历山大大帝》（Alexander），以及Ford Mustang、Best Buy和Target的电视广告。

记者点评：最近的"馒头"事件表明，优良的电脑图形图像特效处理并不是决定电影品质的关键。



投资合作

LG笔记本签约北京讯宜

近日，国内著名的渠道配货商ORBBIT讯宜正式宣布代理LG电子笔记本电脑产品华北区。根据双方合作协议的内容，先期上市的产品有LG LW20、LW40和LE50三个系列的产品，售价因型号与配置不同从7000～14 000元不等，所有的产品均从韩国进口。LG方面认为，商务应用依旧是笔记本产品的主流方向，与众多品牌最大不同的是，LG为笔记本产品注入了更多的时尚数码元素。据了解，本次讯宜与LG合作并非初次，双方在2005年便在显示器产品上建立了良好的合作关系，其后LG MP3等数

双喜临门
——Fortinet（飞塔）公司重新布局中国

■本刊记者 冰河



Fortinet（飞塔）公司中国区新任总经理毕岸

2006年2月16日，Fortinet（飞塔）公司于北京香格里拉大酒店宣布，将多线程安全成功拓展到企业的即时消息应用和高级网络安全管理，推出全新FortiOS 3.0及FortiManager 3.0固件为企业和MSSP的网络环境提供了更高的安全性、灵活性和操控性。同时Fortinet公司正式任命从事IT行业多年的资深渠销售及行政管理者毕岸为中国区总经理。新上任的毕岸将实际负责Fortinet公司于中国的操作，包含市场运营、渠道销售、技术支持与服务等。

全新FortiOS 3.0及FortiManager 3.0固件的推出，是Fortinet公司近两年来最大的一次产品信息发布，上一次2.8版本的发布是在2004年。通过一系列新增功能，FortiOS 3.0和FortiManager 3.0显著提升了原有能力，使在线应用的安全性更加细致到位，其中既包括对即时消息处理的全方位内容保护，也包含点对点流量的安全保障增强。此外，通过将Fortinet的FortiGate、FortiManager和FortiAnalyzer系统进行更加紧密的集成，企业和MSSP的集中网络安全管理、报告生成和分析变得更加稳健。

除了FortiOS 3.0及FortiManager 3.0的上市外，Fortinet公司在中国市场做了重大布局，新的中国区总经理毕岸的上任将为Fortinet公司在中国市场的运营带来许多新变化。

新上任的Fortinet公司中国区总经理毕岸从1993年从事IT迄今，于多家致力于网络安全的知名厂商任职，之前担任全球电子邮件安全和防垃圾邮件厂商CipherTrust公司中国区的总经理。对于Fortinet未来在中国的战略动向，毕岸提出三项政策，作为Fortinet（中国）公司下一步的作业目标：一是对既有渠道进行整合，除了已有的区域及行业的渠道，将加强分销渠道的拓展与管理；二是随着即时消息发布（IM）应用作为普遍商用通讯工具的广泛采用，利用UTM技术优势，强化对电信及金融行业的关注；三是完善技术支援体系的建立，除了原装产品SE对于客户端的支持外，也将对于渠道伙伴进行技术培训以提供全方面、更为完善的售后服务。上任之后，他将针对这三项政策，制订相关时间表逐步实施。P

苹果借力英特尔

■本刊记者 Artec


MagSafe电源连接器

2006年2月14日，苹果电脑公司同时发布了多款面向中国市场的产品，其中最引人注目的是了采用英特尔酷睿双核处理器的全新iMac。据苹果公司负责人表示，新的iMac性能最高可达前代产品的两倍。新的iMac包括双核处理器、内置iSight视频摄像头以及突破性的Front Row多媒体体验。配备的Apple Remote遥控器为用户在房间内自由欣赏他们的内容提供了一种简单、直观而又强大的方式。新iMac的最低配置（1.83GHz英特尔酷睿处理器、17英寸宽屏LCD、512MB DDR2-667内存、160GB的7200r/m串行ATA硬盘以及128MB GDDR3显存的ATI RADEON X1600显卡和支持双层DVD刻录的8倍速SuperDrive光驱）销售价格为人民币12 900元。

而最令人遐想的是苹果公司负责人表示，苹果公司没有采取专门的技术手段来阻止用户在新的iMac上安装其他操作系统。如果用户能够通过并不复杂的技术手段在iMac上安装Windows XP，那么也许iMac会成为2006年台式机市场中的新焦点。

苹果电脑公司还同时推出了采用英特尔酷睿处理器的全新MacBook Pro笔记本电脑，运行速度最高可达PowerBook G4的4倍。全新的MacBook Pro是第一款基于英特尔处理器的Mac笔记本电脑，采用铝合金外壳设计，厚度只有1英寸（2.59厘米），重量为2.54kg，同样包含用于移动视频会议的内置iSight视频摄像头、Apple Remote遥控器以及Front Row软件。据悉采用1.83GHz CPU的MacBook Pro的建议零售价为人民币19 900元，而采用2GHz的MacBook Pro的建议零售价则为人民币24 900元。新MacBook Pro还配备了苹果电脑公司专为移动用户量身定做的新型MagSafe磁性电源连接器。MagSafe电源连接器以磁性方式把电源线与MacBook Pro连接在一起，当电源线张力过高时，MagSafe电源连接器能安全地与笔记本电脑断开连接，从而有助于防止因外力猛拉电源线时，笔记本从工作台上掉落。


苹果发布会现场展示的苹果电脑新品

另外苹果公司还同时发布专用于iPod nano和第五代iPod的iPod Radio Remote电台遥控器，以及iPod AV连接包和新的iPod nano内耳式挂绳耳机。iPod Radio Remote电台遥控器可使用户在收听调频电台的同时，在他们的iPod屏幕上显示电台和歌曲信息，预计售价为人民币490元。

码产品也加入其中，销量一直保持着良好的增长势头。

江民、华为3COM强强联手

国内最大的计算机反病毒软件厂商江民科技日前宣布，他们已与著名IP网络设备提供商华为3COM达成协议，为所有华为3COM家用路由器产品提供配套杀毒软件，双方产品将以捆绑的形式供应市场。目前双方合作已进入实施阶段，首批捆绑数量为10万套。此次合作的目标旨在提高我国家庭宽带用户的网络安全防御水平，共同拓展宽带路由家庭市场。

记者点评：从个人用户到企业用户，江民科技的实力正在更多领域获得认可。

SurfControl携手佳能

2006年2月1日，内容安全防御专业企业SurfControl（美讯智）在美国加州宣布与日本系统集成商佳能系统方案公司达成合作伙伴关系，双方共同在日本发布联合品牌的SurfControl RiskFilter产品。SurfControl RiskFilter系列产品既保持了Linux操作系统的优越性和可集成性，同时也具备SurfControl获奖产品——SurfControl邮件过滤引擎的有效性和精确性，适用于拥有自己邮件服务器的企业、组织、网站和电信运营商。


上市信息

摩托罗拉发布新款“明”手机



近日，摩托罗拉正式发布其新款PDA手机——“明”。作为摩托罗拉首款全中文命名的移动终端，此款手机曾于2005年12月以A1200为研发代号首次亮相。该手机采用高硬度水晶般翻盖设计，26万色屏幕，搭配200万像素摄像头，支持名片识别功能，Linux操作系统自由拓展，内置新一代手写软件，识别率相当高。

记者点评：别的都不新鲜，支持Linux操作系统拓展的手机还是很少见。

速核535PE超频卫士上市



鑫谷电源速核535PE超频卫士于近日正式上市。该产品额定输出功率为350W，两路12V输出分别达10A与15A，在输出线材上提供3pin风扇接口输出。用途是整机关闭后对CPU散热风扇持续供电，这样便可更好地对CPU进行散热，从而延长CPU使用寿命。使用14cm超静音风扇，符合Intel最新的ATX 12V 2.2规范，特别带有超频保护接头。**市场参考价：350元。**

PCCHIPS低价整合新品

日前，PCCHIPS推出了一款基于VIA P4M800＋VT8237搭配的新品主板——P25G，支持800MHz前端总线。该板在内建了S3 UniChrome Pro 2D/3D绘图处理器（IGP）核心的同时，还提供一条AGP 8X插槽，支持DDR400/333/266单通



道内存，VIA VT8237R南桥芯片为用户提供两个SATA150硬盘接口和ATA133接口。

市场参考价：399元。

魅族新品上市



作为魅族采用飞利浦芯片的第三代产品，近日内魅族新款MP3播放器E3C将亮相全国市场。为配合这款产品的上市，魅族老款E系列及X3、X6将全线下调价格，最大降幅达100元。此次具体价格变动如下：除低端两款X2、ME型号目前399元（256MB）价位不变动外，E3、X3各型号全降100元。降价后，魅族X3 256MB、512MB、1GB售价分别仅为499、599、799元。具备Lifevibes特色音效的E3 256MB、512MB、1GB价格分别降到599、699、899元。

促销新闻

飞利浦世界杯促销

2006年2月15日到3月15日期间，飞利浦将以“世界杯激情体验，从这里开始！”为主题进行促销活动。在活动期间，凡购买17英寸或19英寸型号的飞利浦液晶显示器用户，均可获得活动幸运刮刮卡一张。刮刮卡奖品包括：一等奖10名，获奖者将获得德国世界杯观摩球票、往返机票及食宿费用，免费前往德国亲历足球盛事，与全世界球迷一同体验现场激情；二等奖50 000名，获奖者将获得精美背包一个（价值288元）；三等奖得主将获得世界杯赛程表鼠标垫一个。

建达蓝德春季开怀促销

建达蓝德于近日举行“加入ECC，时尚随我行”——建达蓝德春季开怀促销活动。从2006年2月27日至4月2日，建达蓝德将在上海、北京、广州、深圳、武汉、长沙、成都、西安、沈阳9个城市指定柜台，通过不定时限量发售WD1600BB/WD1600JS/WD2000JB三个型号的建达蓝德WD大容量盒装正品硬盘。数量有限，售完即止。

专利权烽烟又起

■本刊记者 龙猫



朗科总裁邓国顺

这一次，在国内频举专利大棒的深圳市朗科科技有限公司，终于将“战火”烧到了海外——2006年2月16日，朗科公司在北京召开新闻发布会，宣布该公司已于美国时间2006年2月10日向美国德克萨斯州东区联邦法院递交诉状，控告美国PNY公司侵犯了其美国专利（美国专利号US6829672）。此专利是闪存盘、闪存MP3及其他闪存移动数码产品的基础性专利。在诉状中，朗科要求PNY停止其侵权行为，并赔偿由此给朗科公司造成的经济损失。PNY是美国计算机存储零售市场主要企业之一，主要生产计算机内存及USB闪存盘等。

据称，朗科从2004年12月获得闪存盘的美国发明专利后，就开始着手准备国际诉讼的计划，此次朗科公司聘请的是美国著名的摩根-路易斯律师事务所。从聘请律师事务所、锁定诉讼对象、收集大量侵权证据、提交专利诉讼等一系列举措来看，朗科显然对此次诉讼相当重视。毕竟，目前全球90%以上的电脑都已抛弃软盘软驱而采用闪存盘移动存储工具。美国闪存盘市场潜力依然惊人，对此，朗科公司自然不会视而不见。

2004年8月，朗科曾以侵犯“用于数据处理系统的快闪电子式外存储方法及其装置”（专利号：ZL 99 1 17225.6）为由，在国内将索尼电子（无锡）有限公司告上法庭。朗科要求该公司停止侵权，并索赔人民币1000万元。对此，索尼提出法院管辖权疑议，开庭时间被推迟至今，判决结果仍未下达。不知此次朗科如此大张旗鼓地将版权战火烧向海外，会不会重蹈索尼案的覆辙。但可肯定的是，无论输赢成败，朗科此举都会将其自身名气和影响力提升一个档次；而对于视专利权为生命的美国人来说，PNY应对这场官司的态度和未来的庭审结果，将很可能对我国专利权领域，以及整个闪存市场的格局带来一系列剧烈的连锁反应。



“网络钓鱼”（phishing），源自1996年针对美国在线的“盗拨电话”（phreak），是一种常见的网络诈欺行为，常被网络诈骗者用来盗取受害者的银行账户密码等机密数据。它不但与fishing的发音一模一样，在概念和手法上也极其类似。一般来说，利用美味的诱饵使鱼儿咬钩，继而使其成为垂钓者桌上美味的菜肴。而对于网络钓鱼来说，诱饵和鱼竿等钓鱼工具就相应成了电子邮件、网页、即时通信软件甚至是间谍软件（Spyware）。网络诈骗者在Internet上布下数量众多的“带钩诱饵”后，静静地等待着不明真相的互联网用户上钩；之后就利用受害者的机密数据资料，窃取其账户内的资金，或是变相地将受害者的虚拟财富盗出变卖为现实生活中的财富。

对于网络钓鱼的防范，互联网用户应当特别注意如下几点：不要轻信通过电子邮件、IM或其他途经发来的警告信息，这些信息通常会要求你提供账户、密码、银行卡号等；尽量避免直接点击所收到的邮件中的网址，如有必要请在浏览器中访问该网站；尽量避免不经加密传输机密信息，在线交易支付时请确认采用的是https方式。现在，金山毒霸应对网络钓鱼的多项技术，能有效避免您的机密数据泄漏。其独特的“隐私保护”功能，将拦截各种非法手段通过电子邮件、IM等盗取您的信用卡、网络游戏账号、账户密码等机密数据，保障您的机密安全。

全民电影

■本刊记者 司马平安



一部不足20分钟的短片引发出一场惊天大案。本该是江山垂统的著名导演却因为一部短片怒发冲冠，是什么使得他的心理承受能力令大众如此猜疑？

众多专家皆想为此案理出头绪，但却始终众说纷纭，难有定论，这又是为什么？

案情扑朔迷离，真相直到今天还不能大白于天下。敬请阅读《大众软件》2006年第6期“记者视点”之热点追踪。

以上这段话与胡戈编辑的《一个馒头引发的血案》开头相似度达76%，与央视著名栏目《法制在线》开头相似度达38%。但我敢断言，他们必不会因此而计划将我告上法庭。如果有人要告我，估计那个人叫“仓颉”，谁让我用了他所发明的象形文字，就好像胡哥使用了凯哥的画面一样。

其实我之所以看《一个馒头引发的血案》，是因为在身边朋友的怂恿之下，众人皆说好，值得一看，于是就看了。感觉画面模糊，内容生涩，幽默得不够愚蠢，说明得不够清晰，且前后因果有异、逻辑感不强，看后略感失望。不过既然大家都觉得好，或者其中尚有我发觉不出的奇思，在此就不深挖了。

不过，我也和不少人一样因为《一个馒头引发的血案》而对《无极》产生了兴趣。同样找来一看。该片画面之不震撼、故事之不合理、感情之不细腻、人性之不正常以及中国人之不会说中国话等诸多特点着实给我留下了不可磨灭之印象。

又是一个失望，在我看来，《无极》与《一个馒头引发的血案》的唯一不同之处仅仅在于，后者浪费了我20分钟，而前者浪费了我两个钟头。

两部片子我都觉得不怎么样，可想不到的是，纠缠在一起，就发生了此后凯哥宣称要告胡哥的大事件。这以后的故事才真正值得有心人去挖掘一下，没准拍成电影，比《秋菊打官司》还震撼人心。我想他大概可以从以下几个凯哥的言论中挖掘一下：

凯哥说：“我们已经起诉他了，我们一定要起诉而且就这一问题要解决到底。”并且强调“我觉得人不能无耻到这样的地步。”

为什么在网上的大量评论中我们鲜见有第三者说胡哥“无耻”？

凯哥说：“其实我觉得这个已经超出了正常发表评论和意见的范围，是把本属于别人的知识产权拿过来任意篡改，任意去糟蹋的一种做法。如果大家换一个位置，他拍了一个电影，别人这样做的话，他有什么样的感受？我觉得这是根本丧失最基本道德底线的做法，所以，我并不震怒，我觉得好笑，我为他觉得很悲哀。他（居然）能这样做事情。”

如果《一个馒头引发的血案》本身不带有反讽的意味，而是一部唯美的改编广告片，凯哥是否还会觉得它糟蹋了《无极》？如果凯哥在为《无极》将有2亿的票房收入沾沾自喜的同时，能看到“馒头血案”的出现为他增多了多少的票房时，他会不会仍然觉得胡哥悲哀呢？有人说胡哥的确悲哀，因为他没有挣到一毛钱。

凯哥说：“我并没有跟他较真儿，我觉得所有的事情都由不同的渠道去处理。我并不较真，你看到我的心态很平和的，我只是希望他能意识到他这样做是不对的。而且，严格地讲，这是一个法律问题，不是一个个人意气问题，同时也希望大家明白一件事情，大家都是人，并不能说因为陈凯歌的缘故，就丧失了人的这种属性，就是陈凯歌应该永远是一个面对任何事情都是不动声色的人，我觉得这是不对的。我也有我自己的喜怒哀乐，有权对事情作出我自己在情绪上的判断、处理，我觉得这是人的本能而已。”

人都有自己的喜怒哀乐，但是当老百姓把大把的票子扔进了电影院，走出门时是不是一定要夸好，让躲在幕后的导演陶醉在自己的满足中呢？所以当凯哥没有较真时，有没有想到：那些观众，那些满心期待、毫无心机的观众因为影片无聊而无奈的时刻，究竟谁该喜，谁又该悲呢？

那些观众并没有理想去当一个所谓的影评人，但就是有像这样的“无理想”的大量观众在看后通过互联网说：《无极》是一部烂片！他们也怒了，他们是不是也可以告导演？谁让导演在影片还没出之前硬是通过种种渠道让他们知道：这部片子值得一看。他们乖，他们看了，他们出来说：不值得！但他们最终没有去告导演，他们只是当凯哥要告胡哥时，毅然决定支持胡哥。一个不争的事实是，胡哥的支持者就是比凯哥多。

人们不理解凯哥的行为，人们开始怀疑凯哥告胡哥的初衷。人们以为凯哥此举重在炒作，可我觉得不然。如果要炒作，凯歌应该找个机会去搞一下皮哥（斯皮尔伯格），告胡哥只会让胡哥的人气更高，“馒头血案”的流传更广。凯哥的行为的确令人百思不得其解，最终我们抽丝剥茧，从凯哥的一些言论中总结出，凯哥的做法大概是希望大家能多看几遍《无极》，用自己的坚持和学者导演的光辉形象让大家明白《无极》需要人们反复去看，终有一天能看到凯哥自己说的“《无极》涵盖了人的欲望、爱情、尊严等人类普遍的哲学命题”。凯哥自己还说：“就像《荆轲刺秦王》，若干年后大家说它是一个伟大的电影、经典的电影，但在当时上映的时候，似乎是遭到很多的批评，我自己觉得，我们需要有一点耐心，去看看在《无极》这样一部电影中间，不管是从视觉语言、思想含量、商业价值方面都做了哪些尝试，这些尝试会对今后中国电影的发展有什么样的影响。”

所以我们不得不敬佩凯哥，因为他曾拍过伟大的《荆轲刺秦王》，因为他总有改变中国电影业现状的理想。

无论如何，凯哥和胡哥不仅为中国电影业的发展做出了贡献，同时也加速了中国的互联网版权问题的探讨工作，而结局只能是凯哥不会在一部糟糕的电影之后便枯竭，而胡哥也不会在让大家笑了一把之后，就可以举着摄像机拍《霸王别姬二》了。至于互联网上的版权问题则是无穷无尽，每个人的心里都有杆秤，我们只能说：“公道自在人心”。





终点与起点的交汇
——Intel 65nm奔腾处理器

■晶合实验室 小虫

厂商：Intel　**上市**：2006年2月
售价：999美元（人民币报价暂无）
附件：无（测试样品）　**推荐**：高端桌面用户
咨询电话：010-85298800

在过去两年多时间里，半导体芯片业龙头老大Intel的总体表现不尽如人意。尽管借助强大的营销和宣传仍在市场方面保持优势，但在技术上停滞不前，与竞争对手AMD相比明显缺乏冲劲和创新：桌面64位技术介入太晚，导致落入被迫兼容对手技术的局面，台式机厂商逐渐倒向AMD，一贯稳如泰山的服务器市场也被撼动。2005年12月初，Intel管理高层悄悄进行了一系列改组，其中Justin Ratner取代Pat Glesinger担任CTO（首席技术官）被认为是意义最重大的任命。

像加过油的赛车一样，进入2006年的Intel明显提速：1月4日，正式启用新标识"Intel－Leap ahead"（超越未来）；1月9日，同时发布面向数字家庭的"欢跃（VIIV）"技术平台和新迅驰移动平台"Napa"，逐渐放弃沿用12年的"奔腾"（Pentium）品牌。而且在Intel的最新处理器发展蓝图里，我们吃惊地发现其计划在2年内推出将近20款新处理器，制程工艺将很快过渡到45纳米，单个封装里集成4个甚至8个核心的"霸王级"处理器都将浮出水面。考虑到AMD的处理器工艺升级到65纳米仍需时日，如果Intel能按照既定蓝图发展，AMD将根本无法与其竞争。雄心勃勃的Intel又回来了！

伴随欢跃和Napa出现的是Intel基于65纳米工艺制造的新一代处理器及相关芯片组，基于Napa平台和Yonah处理器的笔记本电脑我们在上期杂志中已做过评测，而本期的主角是开发代号为"Presler"的桌面处理器和i975X芯片组。前文提到奔腾品牌逐渐退出历史舞台，而65纳米工艺的Presler和Cedar Mill很可能就是奔腾处理器的封山之作。

什么是Presler处理器？

与前代产品Smithfield核心类似，Presler也分"Pentium XE"和"Pentium D"两种，前者属于面向高端用户的至尊版（支持超线程技术），后者则是主流版本，编号全面升至"9XX"。新版Pentium XE编号"955"，前端总线从840的800MHz提升到1066MHz，主频3.46GHz，国外售价999美元；Pentium D前端总线维持800MHz，包括950/940/930/920共4款，比8XX系列多一款，主频分别为3.4/3.2/3.0/2.8GHz，国外售价637美元至241美元，与8XX系列基本持平甚至更低。

Presler相对于Smithfield的改进之处，除制造工艺提升到65纳米外，主要是将每颗核心的2级缓存提升到2MB，即P4 6X0处理器的水平，这样每块处理器都拥有4MB二级缓存。遗憾的是两块核心的二级缓存仍不能互通，只能通过北桥进行数据交换，其双核技术跟Smithfield没什么分别。在上期杂志介绍移动平台的Yonah处理器时，我们提到双核Core Duo采用智能缓存技术动态共享全部二级缓存，很好地解决了Smithfield处理器通过北桥交换数据效率低下的问题。Core Duo优秀的表现被认为是未来多核处理器的范本，也说明Intel有能力解决多核处理器的效能问题。尽管有些令人失望，但在Intel官方网站的"桌面处理器"一栏中已能看到Core Duo系列（尚未发布，无详细介绍）（图1），我们分析可能是Intel不愿将最先进的技术用在即将被抛弃的产品系列中。尽管同样采用当前最先进的65纳米工艺，面向移动平台的Yonah和面向桌面平台的Presler在技术架构上却有明显不同：一个在开创移动计算技术新时代，另一个却即将被抛弃，这真是有趣的现象！

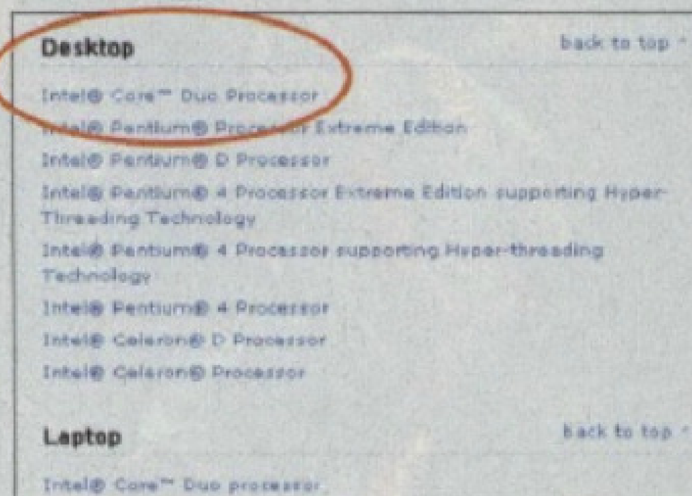


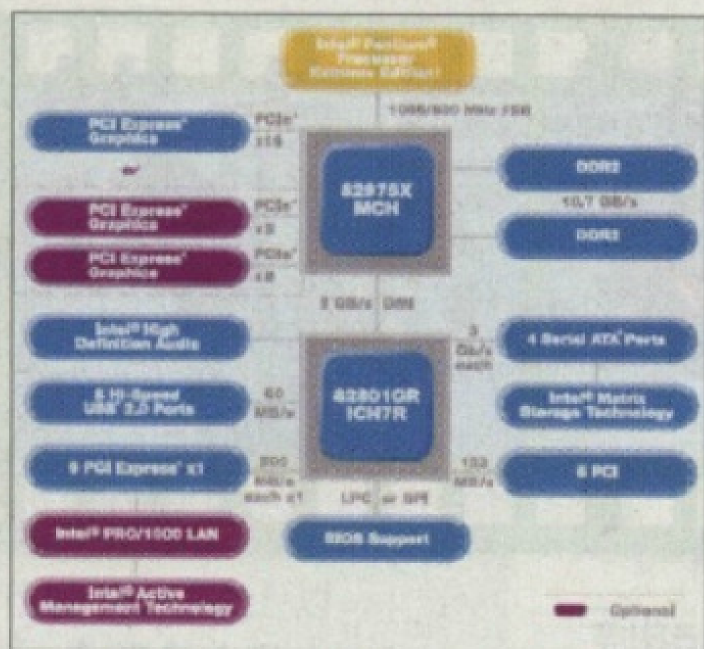
图1

Presler在封装方面也有所改进，它允许将不在硅晶圆相邻位置的核心封装在一起，这样就能挑选任意同品质的核心集成在一起，比Smithfield更为灵活。这种封装方式不仅对高端产品线有重要意义，对相应赛扬甚至提升未来多核心处理器的良品率都有积极影响。当市场需求发生变化时，新的封装方式也具有更灵活的供货策略。

Presler支持MMX/SSE/SSE2/SSE3指令集、数据执行预防及EMT64技术。Presler还是第一块支持虚拟化（Virtualization）技术的桌面处理器，它允许在一台电脑上同时执行多个操作系统，通过与适当的软件配合成为多个虚拟平台，不同用户可使用不同平台，互不干扰且安全性更高，能更好地适应数字家庭的需要。虚拟化技术需要操作系统支持，第一款支持该技术的系统将是Windows Vista。

除了双核的Presler，Intel在1月中旬还发布了基于65纳米工艺的Cedar Mill处理器。Cedar Mill属于P4系列，包括编号为P4 661/651/641/631的4款，主频分别为3.6/3.4/3.2/3.0GHz，其主要技术指标与对应的P4 6X0相同，但工艺的改进使其发热量控制和超频能力均有一定提升。Intel还推出了P4 672（3.8GHz）和P4 662（3.6GHz），使P4也有支持虚拟化技术的产品，但它们均采用90纳米工艺的老Prescott核心，Intel放弃P4的倾向已非常明显。

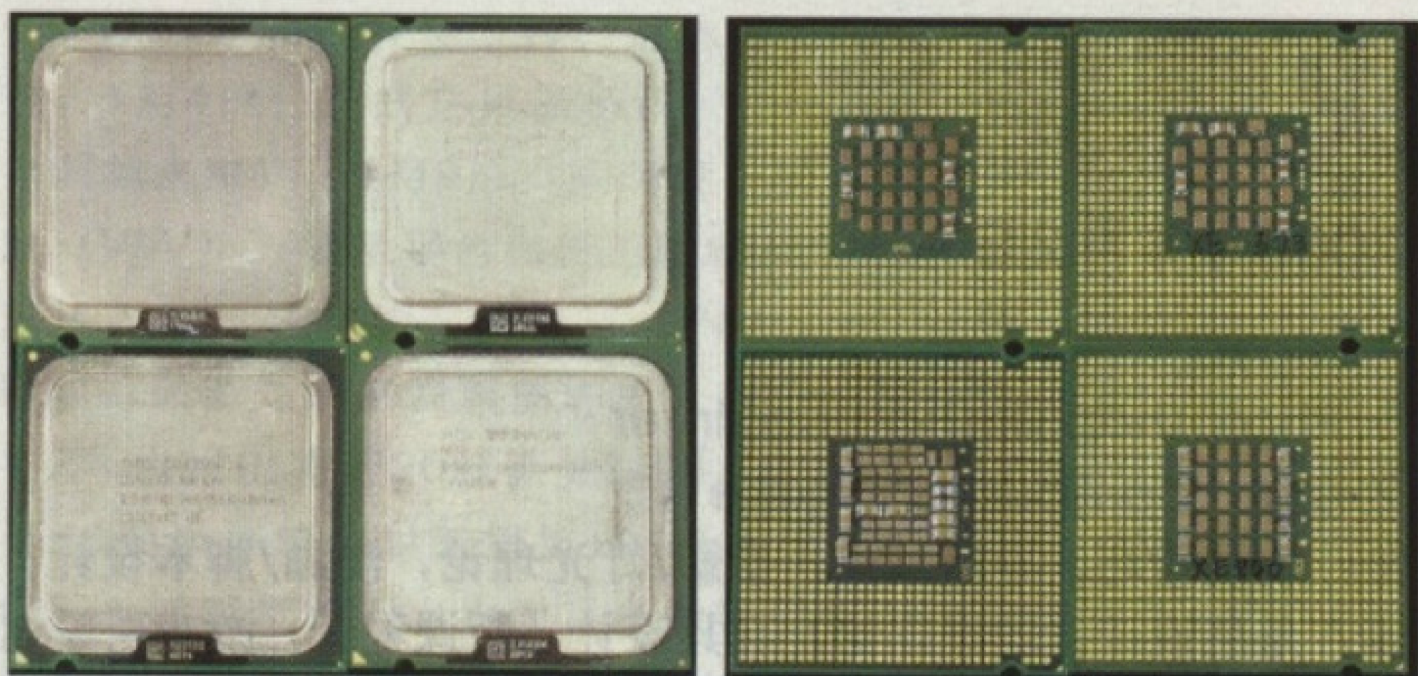
i975X芯片组简析


图2

跟过去两次芯片组高端、主流整体升级不同，Intel目前只发布了与Pentium XE 955配套（也支持其他LGA 775接口处理器）的i975X芯片组（图2）。原因很简单：i955X/i945系列芯片组即可支持所有Pentium D，因此“i965系列”就不那么必要了，而Pentium XE 955由于扩宽了前端总线，需要一款新的芯片组支持。这听起来有些不可思议，不是吗？

我们曾在2005年24期的《晶合实验室之2005年终硬件乱弹》中提到，i975X芯片组在同样条件下将比i955X有10%左右的性能提升，现在看来这个推测并不确切。从芯片组架构和规格来说，i975X没有性能大幅提升的可能，Intel对这款芯片组的上市也采取相当低调的态度。

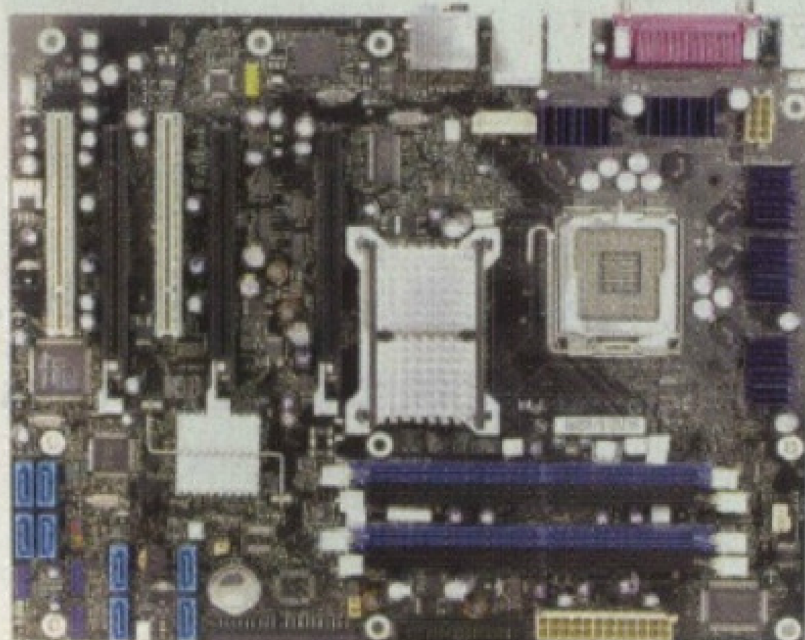
Pentium XE 955处理器和原厂D975XBX主板


图3、4：4块Intel顶级处理器合影，左下是Pentium XE 955

Pentium XE 955背面与其他LGA 775处理器完全相同，但正面中心部分的元件密度明显增加，可通过这个特征识别新处理器。最新版的CPU-Z已能正确识别这块新处理器（图5）。


图5

Intel D975XBX维持了原厂高端主板一贯的奢华用料和严谨做工（图6），初期上市价格为1900元左右。最引人注意的是它拥有3条PCI-E显卡插槽（图7），这是因为i975X支持弹性的PCI-E分配方案：使用单一显卡时，靠近北桥的接口提供PCI-E x16规格，当使用双显卡时则可将16条PCI-E通道分配到另两个PCI-E插槽，变成双PCI-E x8接口。不够人性化的地方是供电部分许多元件上使用了很高的散热片（图8），给拆卸风扇增加不少难度，主显卡槽的卡榫也恰好被旁边的两个电容挡住。


图6

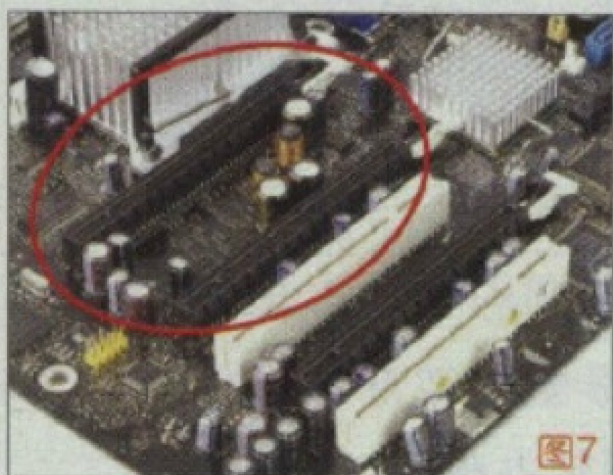

图7

图8


图9

D975XBX的南桥芯片采用82801GH即ICH7DH（图9），这是一块支持“欢悦”技术的南桥芯片（需配合遥控器和媒体中心版操作系统使用）；板载Silicon Image的SIL3114CTU芯片提供4个SATA2硬盘接口，支持RAID 0/1/0+1/5JBOD/Matrix模式；板载德州仪器TSB43AB23 1394芯片支持3个400Mbps的IEEE 1394接口；板载Intel最新的PC82573L千兆以太网卡芯片和Sigmatel STAC9221D5音效芯片，支持7.1环绕输出及光纤/同轴数字音频输出。

性能测试及分析

我们在测试中使用了5款处理器和4款芯片组，分别是Pentium XE 955/840、Pentium D 820、P4 EE 3.73GHz、P4 660处理器和Intel D975XBX、D955XBK、D945GNT和华硕P5ND2-SLI Deluxe主板，将Intel中高端平台一网打尽。其他配件包括美光DDR2 533 512MB×2、NVIDIA公版GeForce 7800 GT和迈拓MaxLine Ⅲ 250GB硬盘；操作系统采用英文Windows XP SP1（为了兼容Winstone），安装DirecX 9.0C，主板驱动采用Intel INF 7.2.1.1003、显卡驱动采用NVIDIA公版77.72 WHQL（成绩表见下页）。

通过Pentium XE 840分别在i975X/i955X芯片组上的表现可看出，在内存频率相同的情况下，二者性能几乎完全一样，i975X的微小优势在使用中很难察觉。得益于1066MHz的前端总线，XE 955的测试成绩较XE 840有明显提升，幅度为5%～15%。XE 955的性能与AMD Athlon 64 X2 4800+应该各有所长，但面对FX-60肯定处于下风。

我们在测试中特别关注了Pentium XE 955/840的发热量问题，在室温约18℃的环境下，它们在操作系统空闲时温度分别为57℃和47℃，温控风扇转速为2190r/m和1972r/m，可见XE 955的

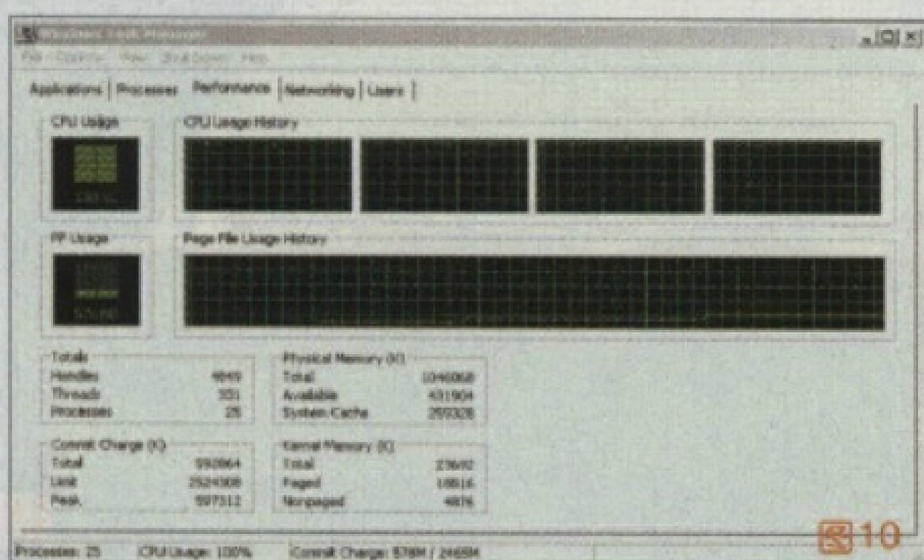
表1：性能测试成绩

测试软件 / 测试项目	CC Winstone 2004 v1.0	Business Winstone 2004 v1.0	PCMark04 v1.3.0 PCMark	CPU	内存	显卡	磁盘	SiSoft Sandra 2005.1.10.37 Dhrystone ALU (MIPS)	Whetstone FPU/iSSE2 (MFLOPS)	Integer iSSE2 (it/s)	Float iSSE2 (it/s)	磁盘 (MB/s)	整数内存带宽 (MB/s)	浮点内存带宽 (MB/s)
Pentium XE 955+i975X	35.7	26.9	6586	6879	6160	9451	5056	20581	8571/14504	49954	66031	46	5043	5029
Pentium XE 840+i975X	33.3	25.9	5767	6238	5229	9297	5163	19010	7906/13249	46175	61220	45	4564	4566
Pentium XE 840+nForce4 SLI	33.4	25.6	5926	6133	5237	9432	4844	19009	7900/13558	46059	61412	45	4533	4516
Pentium XE 840+i955X	33.1	25.7	5922	6141	5230	9410	4834	19026	7482/13484	46192	61408	45	4584	4584
P4 660+i955X	35.3	27.1	5604	5599	5736	9458	5021	10693	4435/7429	25752	34522	45	5022	5021
P4 XE 3.73GHz+i955X	36.2	27.5	5799	5796	6275	9465	4970	11070	4599/7720	26693	35794	46	6407	6383
Pentium D 820+i955X	30.3	23.9	5379	5664	4901	9383	4999	15208	4049/6919	30811	37035	46	5057	5055
Pentium D 820+i945G	30.2	23.8	5565	5685	4729	9392	4998	15208	4050/6917	30807	37025	45	5001	4991

性能测试成绩（续）

测试软件 / 测试项目	3DMark05 v120 3DMark	CPU得分	CINEBENCH 2003 场景渲染(秒)	Photoshop CS 执行时间(秒)	DivX 6.0 Pro 3000帧视频编码(fps)	Lame 3.97a 701MB WAV文件编码(秒)
Pentium XE 955+i975X	7322	7059	39.7	50.832	123.01	336
Pentium XE 840+i975X	6985	6226	43.2	55.844	107.95	363
Pentium XE 840+nForce4 SLI	6953	5986	42.8	55.640	111.57	354
Pentium XE 840+i955X	6892	6073	43.3	55.985	110.82	363
P4 660+i955X	7409	5588	69.1	62.528	92.56	317
P4 XE 3.73GHz+i955X	7515	5719	66.6	60.139	97.15	305
Pentium D 820+i955X	6658	5458	56.6	68.433	101.94	412
Pentium D 820+i945G	6606	5354	57.1	68.846	101.59	402

功耗相当大。我们通过Photoshop CS对一幅100MB的TIFF图执行长时间的滤镜运算，使4个逻辑处理器负载均为100%（图10）。Pentium XE 955温度最终上升到82℃，风扇转速2864r/m（图11）；XE 840温度最终上升到84℃，风扇转速3098r/m（图12）。这说明在高CPU负载的状态下，65ns工艺的Pentium XE 955的发热量控制明显优于90ns工艺的XE 840。理论上外频没有提升的Pentium D 9X0系列的功耗和发热量控制会有更好表现，希望在今后的测试中可证明这点。


图10

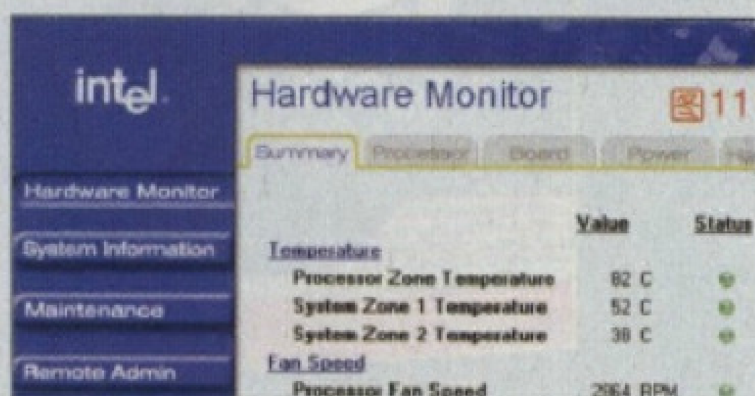


图11

我们还就游戏对多线程处理器的支持进行了测试，结果发现它们对多线程的支持均不够完美。以Quake4为例，从CPU占用率曲线看，Pentium XE 955执行游戏时CPU占用率不到50%，而内存占用高达1.61GB，这说明该游戏对内存和显卡的依赖性要大于CPU。而3DMark05对多线程的支持也不理想，基本上是单线程处理。最新版的3DMark06有良好表现，测试进行时4个线程基本上都是满负载（图13），而它的总体成绩也必须包含处理器测试项目，这与旧版仅仅用游戏场景测试就可得到总体成绩是不一样的。



图12

图13

表2：3DMark测试成绩

测试软件 / 测试项目	3DMark05 总分	CPU	3DMark06 总分	SM2.0	HDR/SM3.0	CPU
Pentium XE 955+i975X	7322	7059	4095	1614	1591	1878
Pentium XE 840+i975X	6985	6226	4046	1603	1580	1787
P4 XE 3.73GHz+i975X	7515	5719	3737	1591	1569	1146

通过表2，我们看到单核的P4 XE 3.73GHz在3DMark05中得分最高，但到了3DMark06中其成绩却明显赶不上多核处理器，这又一次说明3DMark06有效地利用了多线程的处理性能。但3DMark06的测试成绩并不能完全代表系统的游戏性能，特别是现有游戏。Pentium XE 955/840也一样，现有游戏并不能完全发挥其处理性能，P4 XE 3.73GHz甚至P4 67X可能是更好的选择。我们相信今后的新游戏对多核、多线程处理器的支持会逐渐完善，使游戏能充分利用处理器的运算性能。但现在，选择过去还是选择未来？这是个问题。



从综合表现来说，Pentium XE 955是Intel目前最强的桌面处理器，但如果仅是为了玩游戏，玩家有更好、更廉价的选择。Presler核心代表一个旧时代的终结，它在架构上还存在明显缺憾。我们希望Intel新一代桌面处理器早日到来，并能站在一个比Presler更高的起点上。



炫目度：★★★★☆
口水度：★★★★★
性价比：★

中端新锐 蓝宝RADEON X1600 Pro白金版显卡

■晶合实验室 魔之左手

厂商： 蓝宝（Sapphire） **上市：** 2006年1月
售价： 899元
附件： 驱动软件光盘、视频输出线、说明书、质保卡
推荐： 中高级游戏玩家
咨询电话： 020-38889956

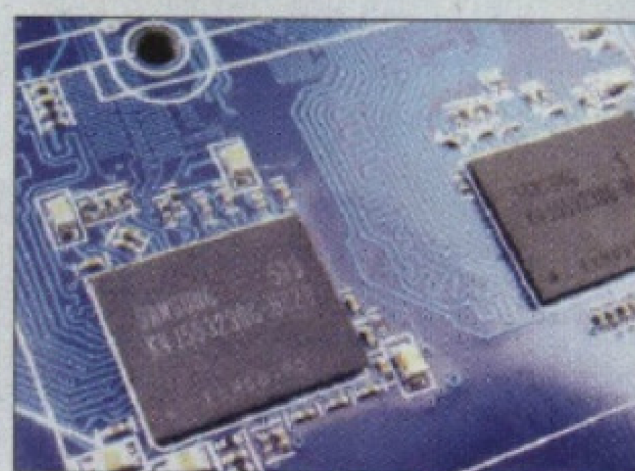
在国内3D游戏玩家最关注的千元级市场上，RADEON X1600系列正以令人吃惊的低价格和曾经的霸主——GeForce 6600系列展开激烈争夺。蓝宝推出的RADEON X1600 Pro系列显卡也是面向千元市场的产品，其价格已突破1000元的玩家心理价位，因此很受玩家们关注，我们这次收到的样品为蓝宝RADEON X1600 Pro白金版。

这款蓝宝显卡采用RADEON X1600 Pro显示核心，拥有12个像素渲染单元和5个顶点渲染单元；它的频率相当高，默认核心/显存频率为500MHz/1000MHz，显存频率明显超过标准X1600 Pro的780MHz。为保证显卡的稳定运行，显卡采用较大的一体式散热器，大直径涡轮风扇可在保证风量的情况下降低转速，减少噪声，在长时间执行3D测试后，其散热片和核心背面也仅是温热而已。

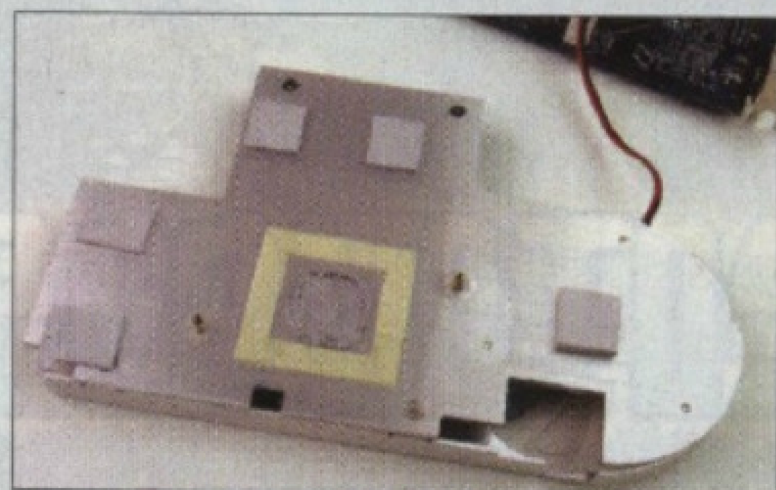
整个显卡表面只有3个直立电容元件


显示核心

这款显卡的设计和做工比较好，布线清晰，元器件的焊接非常干净。不过可看到板上较大型元件的数量并不多，这应该是因为RADEON X1600 Pro对周边元件的要求不算很高，从这里也可看出其成本能得到较好的控制，未来价位还有较大的调整空间。蓝宝RADEON X1600 Pro白金版采用PCI-E接口，正面安装了4颗三星2.0ns DDR3显存，总容量128MB，位宽128bit，它提供了VGA、DVI和S-VIDEO输出接口。


三星2.0ns DDR3显存，可超频至1.1GHz以上

我们测试平台采用P4 EE 3.73GHz处理器、Intel原厂955X主板、DDR2 533内存512MB×2；操作系统为英文Windows XP+SP1，安装Intel芯片组驱动7.2.2.1006，显卡驱动版本为ATI公版驱动催化剂6.2版。


一体式散热器

从实际测试成绩看，这款显卡的3D性能在千元级产品中比较突出。尽管其核心显存频率已相当高，但我们还是能进行一定程度的超频，在核心/显存频率设到570MHz/1100MHz的情况下，3DMark03默认测试（1024×768/32bit）的成绩可达到9043分，已接近高端产品的水平。尽管其渲染管线和显存频率都已设得很高，但由于RADEON X1600 Pro的显存位宽只有128bit，在高分辨率或者FSAA设置下性能下降非常明显，与目前普遍采用256bit显存的高端显卡有明显差距。

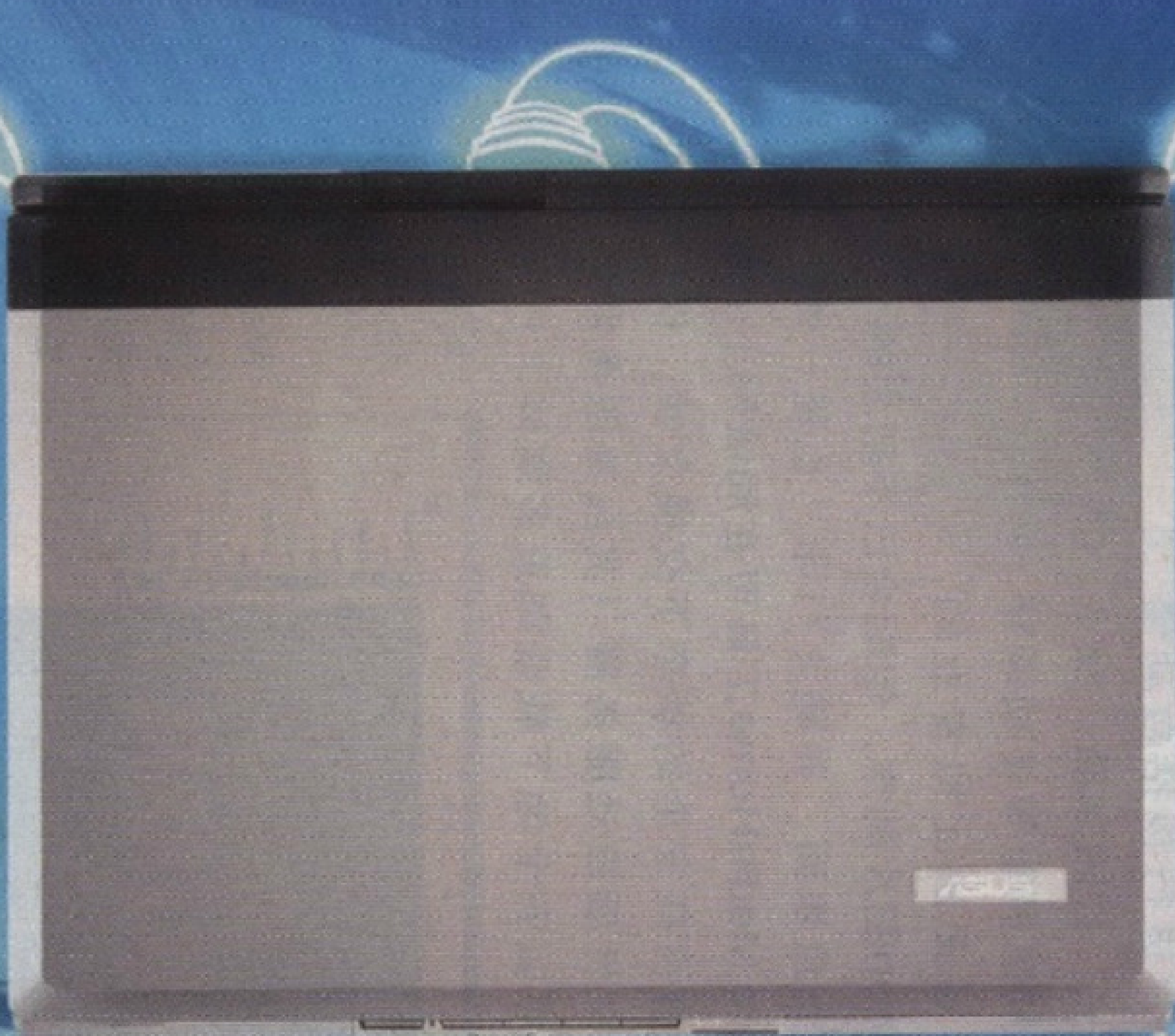
显卡	蓝宝RADEON X1600 Pro	
设置	No FSAA，No AF	4X FSAA +4X AF
3DMark 05 v1.20总分		
1024X768	4535	3259
1600X1200	2628	N/A
3DMark03 build 360 总分		
1024X768	8115	4483
1600X1200	4398	N/A
Half-Life 2 Canals，fps		
1024X768	82.00	47.45
1600X1200	37.47	N/A
DOOM3 High Quality，fps		
1024X768	56.4	38.7
1600X1200	28.7	N/A





蓝宝在899元的价位上还有另外一款产品——RADEON X1600 Pro黄金版，采用256MB DDR2显存，不过显存频率降为780MHz。这两款产品都具有较高性价比，在千元以内价位上对于玩家而言是值得考虑的选择。

炫目度：★★★★
口水度：★★★★
性价比：★★★★☆



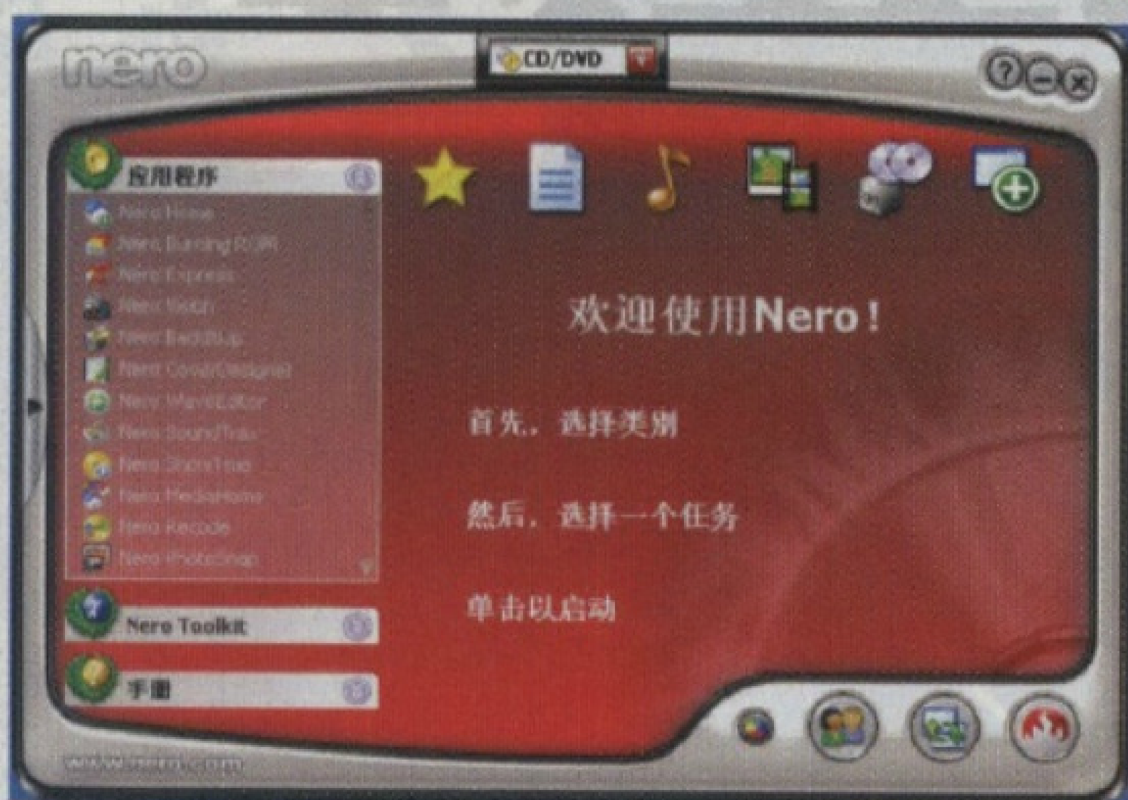
华硕品质·坚若磐石
轻薄随身
游戏动力时时在手
ASUS华硕 A6Kt
TOP级玩家必备的随行“武装”，ASUS华硕A6Kt“电脑游戏机”！
AMD 64位高性能处理器与ATI 128M独立显卡，共塑炫酷游戏平台，超强便携性，丰富逼真的游戏效果，娱乐在手，即刻享受！
超级骨灰级游戏玩家视频机
• 基于AMD最新Turion64/Sempron移动运算平台，更强劲的效能，更长的使用时间和更高的安全性！
• 15.4"绚丽宽屏，16:10黄金比例，符合人体工学，视觉效果更出色！（视具体机型而定）
• 采用ATI Mobility Radeon X1600顶级独立显卡，内建128M大容量显存，超强图形处理效能，带来震撼无比的游戏体验！
• 支持内建130万像素摄像头和高品质麦克风，随时享受视频乐趣！（视具体机型而定）
华硕A6Kt笔记本采用AMD炫龙™64移动计算技术 欢迎访问华硕中文网址：http://www.asus.com.cn 技术咨询服务：http://www.asus.com.cn/email 华硕7X24小时免费服务热线：800-820-6655
北京华捷 010-82667575 上海华捷 021-54421616 广州华捷 020-85572366 成都华捷 028-82916655 沈阳华捷 024-23988728 武汉华捷 027-59718655 西安华捷 029-87677331
华硕A6Km、A6Kt、W3Z笔记本中国区总代理 翰林汇信息产业股份有限公司 免费服务热线：800-810-1600
北京 010-62978866-104 上海 021-62550548 东北 024-62123302 山东 0531-82398565 新疆 0991-4506282 成都 028-85450887 西安 029-82309801 武汉 027-87740561 广州 020-38182828
AMD、AMD箭头标志、AMD炫龙及其组合均为Advanced Micro Devices,Inc.的商标。
广告



AMD
Turion64
MOBILE TECHNOLOGY
炫龙™64
移动计算技术

影音娱乐中心
——Nero 7 Premium

■晶合实验室 狂暴鸭



厂商： Ahead Software　**上市：** 2006年1月
售价： 79.99美元（约合人民币648元）
附件： 不详（送测样品）　**推荐：** 一般电脑用户
咨询电话： 暂无

对于经常进行软件、数据、视频、音频等文件备份的用户来说，Nero系列早已经是他们光盘刻录的首选工具。新近发布的Nero 7除了常规上的更新之外，大量的娱乐功能被添加到其中。它已经从一款单纯的刻录软件慢慢发展，走向成为集多媒体视/音频采集、编辑制作、播放、图片编辑制作、互联网资源共享以及光盘制作、刻录于一体的家庭办公影音娱乐中心软件（图1），其中的内容涵盖了绝大部分常用工具，使得一般家庭用户只需安装Nero 7.0便可一劳永逸，享受电脑带来的生活乐趣。


图1：类似于Windows Media Center

多年延续下来的Nero Burning、Nero Express、Nero CD-DVD Speed、Nero DriveSpeed相信不必进行过多介绍，只要使用过以往的版本，便可轻松进行操作。在开始程序菜单中，Nero 7.0已对所安装的附件整理分类，根据不同需要选择相应类别：标签、播放、工具（测试）、共享、数据、音频、照片和视频以及单独罗列出的Nero Home、Nero Product Setup（安装向导）、Nero Scout（搜索）和Nero Start Smart，每一项程序均清楚地告诉用户其功能所在，比较遗憾的是所有程序名称没有中文标识，对英文欠佳的用户会造成一定的困扰。

Nero Home（图2）的功能与Windows Media Center相类似，华丽的操作界面给人以很强烈的视觉冲击感。在界面上可以选择图片浏览、媒体播放、接收电视信号（电脑内需安装电视卡）等多项娱乐操作，通过启动相应的程序（多数功能由Nero自带程序完成）将使用个人电脑变成使用DVD影碟机那么简单。Nero PhotoSnap（图3）数码照片处理工具，可以对图片进行包括自动修复、曝光、红眼消除、噪点修复、颜色调整等多项调整操作，虽无法比拟专业的Photoshop图片制作，但配合已不陌生的“光雕”技术，制作个性化的光盘表面，并随之打印，也是一件惬意的事情。利用新增的Nero MediaHome工具可在局域网上共享媒体文件，优势在于使用者可在安全的状态下交换文件。仅需在共享目录中放入多媒体文件后启动服务器（其自身服务器），局域网中的其他用户就可以安全地下载或浏览多媒体文件了。虽然下载方式有些类似于P2P，但是安全性得到了保证。



图2：刻录功能照样强大

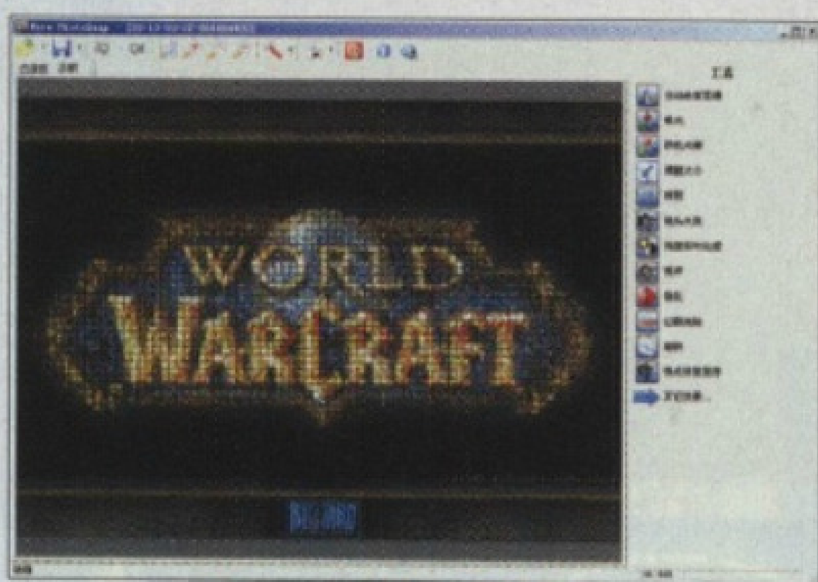


图3：精彩的照片处理

通过新工具“Nero MediaHome”的出现，隐约可以感觉到Nero的野心日渐强大，已经并不满足于刻录软件的身份，它“大而全”的功能并不是盲目地去侵占用户电脑桌面，而是围绕着老本行光盘刻录功能，添加更多丰富、便捷的实用性功能，使自身更加完善。但相对于配置较低的用户来说，Nero 7.0略为臃肿的体积和所吃掉的系统资源，会让电脑不堪重负，时而出现运行迟缓、相应程序未响应等现象。

随着第一款蓝光刻录机先锋BDR-101A的面世，新一代的大容量光盘数据解决方案也终于投入到实际应用中。据官方资料显示，同期发布的Nero 7.0是第一款，也是目前唯一一款支持蓝光光盘刻录的软件，从一个侧面也显示出Ahead Software强大的技术研发实力。



很多常用的工具软件经过多年时间的发展，已不满足于专注单一功能的技术发展，而将触角伸展到个人电脑应用的多个方面。全面整合的功能相互依托，排挤同类型功能软件的现象已经屡见不鲜，是使用全面的功能，受制于一款整合软件；还是放弃全面的功能，按个人的喜好去选择？每个人必然有着自己的观点。附上中文支持邮箱：chinese-techsupport@nero.com



炫目度：★★★★☆
口水度：★★★
性价比：★★★★



路过315 走近货比货

■本刊记者 司马平安 龙猫

"315"是整个社会给媒体提出的课题，每逢此时传媒总要尽自己所能将一年来所得、所见、所收集的种种侵害消费者的行为集中起来，把自己的报纸、杂志变成一把直插奸商要害的利剑。所以每到此日，突然涌现在读者面前的大量打假信息也会令大家感到恐惧，甚至以为自己的消费无以为凭、毫无安全感，从而对整个市场充满怀疑。

实际上大家大可不必如此，一般来说那些欺诈行为也总发生在利润相对较高的市场环境当中，譬如目前的房地产市场、物业及其周边、保健品市场以及电信领域等，每一种欺诈都令人瞠目，花样也不断翻新，层出不穷，防不胜防。但在我们所关注的PC等领域，近些年来随着厂商本身既得利益的下降，以及企业对于自身产品正常销售的保护力度加大，欺诈行为正逐渐减少。在所调查的北京几大商场中，我们发现假货、水货虽仍大量存在，但商家在销售时，往往会主动询问你需要"行货"还是"水货"，而最终，他们也会鼓励你购买"行货"。这样的现象说明：厂商给渠道留下了相当的利润空间，保证了大多数商家不会再为一些小利铤而走险，而厂商在售后服务方面的日趋成熟也为商家在销售之后解决了不少难题。此外各大商场的集中管理也功不可没。

以上这些让我们看到了一个相对可靠的购物环境，我们为此感到欣慰，但我们仍要把那些仍然存在的问题介绍给大家，因此这一年的"315"特辑，我们将请出各厂商的技术人员现身说法，让各大公司的专家就真假辨别等问题为大家答疑解惑。

■上篇：PC及周边部分——CPU、内存、打印耗材

1.CPU——假货依然存在

在本刊的调查中，我们发现打磨的CPU目前在市场中依然存在，不过数目有所减少，就此问题，我们联系了英特尔以及AMD公司。

英特尔公司表示，消费者可采用如下措施分辨真假CPU：

1.英特尔一贯主张并建议消费者去英特尔正规销售渠道，如英特尔专卖店购买英特尔CPU产品，因为它能为消费者提供产品质量和售后服务的保证。

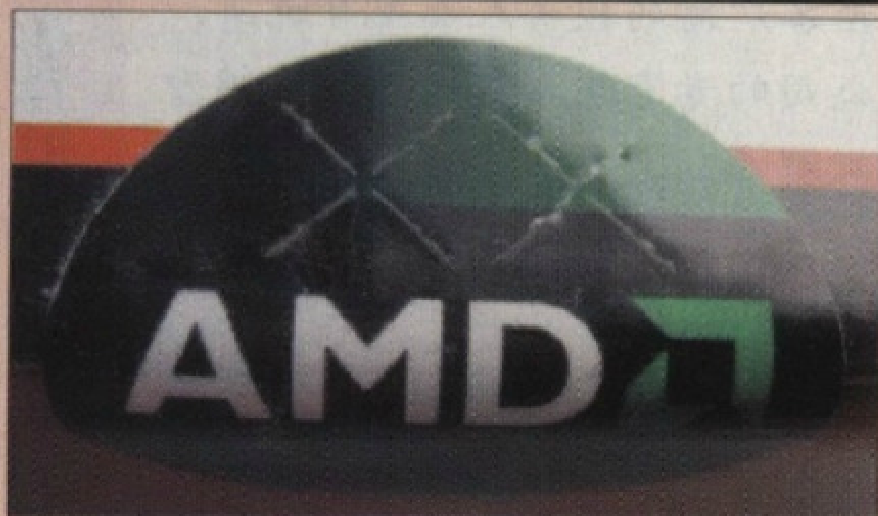
2.英特尔也为消费者提供识别条件，即英特尔处理器身份识别使用网站（Intel Processor Identification Utility），消费者可随时到这些网站上下载识别软件，对已购买的产品作真伪识别验证。台式机产品身份识别的网址是：http://support.intel.com/support/processors/tools/piu/sb/CS-014921.htm；移动处理器产品身份识别的网址是：http://www.intel.com/support/processors/tools/ctu/。

3.如果消费者认为已购买的英特尔产品存在质量问题，可根据国家相关法规规定向销售者要求三包（修理、更换、退货）服务。

另外，消费者也可与英特尔客户支持部门联系，以便获得相关支持。联系方式可通过发送电子邮件至：processor@mailbox.intel.com。

在AMD方面，我们发现近些年随着不断努力，AMD处理器的市场份额因其性能的提高而不断攀升，假货也多了起来。一般CPU的造假手段无非是用散装、水货冒充盒装产品，或通过Remark等方式将低频CPU冒充高频产品出售，以赚取其中的差价，AMD的产品也不外如此。由于这些造假手段的存在，扰乱了AMD处理器市场的秩序，给消费者造成了很大的困扰。





正品的序列号条形码采用的是点阵喷码，字迹清晰，密封贴上的“十”字形割痕的中心并不相连

据AMD公司市场部的人员透露，AMD并没有在中国市场上正式发行过散包CPU，因此原则上AMD建议消费者最好通过正规渠道购买盒装正品（PIB）。但对于一些比较“高级”的造假者来说，盒包并不能完全阻挡他们的生财之道。这些造假者或印制假冒的包装盒，或将为客户装机过程中拆开的正品CPU包装盒私自留下，再将散包产品放入其中，重新封口，当作盒装产品出售。

产品类型	造假手段	常见被假冒的品牌
PC及周边部分		
网线	假冒	AMP、AVAYA
打印耗材	假冒	爱普生、惠普
内存	打磨	金士顿、Kingmax、现代
CPU	打磨、假冒盒装	英特尔、AMD
键盘、鼠标	假冒、水货	微软、罗技、双飞燕
音箱、耳机	假冒	漫步者、索尼、松下
板卡	偷工减料、以次充好	华硕、技嘉、升技

PC部分常出现假货的产品类型及品牌，以假货出现频率高低排序

目前盒装正品的AMD处理器包装盒上都有AMD的3D激光防伪标志，且处理器表面都有唯一的产品序列号，这一序列号与包装盒顶部的条形码和包装内部的序列号都是相同的，消费者一般可通过这种方式初步认定处理器的真假。也有一些造假者通过伪造编号等手段进行造假，正品的序列号条形码采用的是点阵喷码，字迹清晰，而利用旧包装盒将散包处理器重新包装进行造假的，其包装盒上面的条形码往往是造假者自己印制，字迹一般比较模糊，一经对比便可看出真伪。此外，AMD盒装正品处理器所采用的密封贴上的“十”字形割痕是用机器划口，割痕的中心并不连在一起。而假密封贴一般为刀片划口，会出现割痕不平整或长短不一，4条割线贯穿在一起，甚至没有割痕，那么一般可认定这就是重新封装的产品。但有些造假者并不从密封贴处开封，而选择从两边打开包装，这样就避免了密封贴的损坏。在这种情况下，消费者则需仔细检查处理器包装盒两边是否平整光滑，是否有撕裂或重新粘贴的痕迹，如果有上述情况，那么这块处理器还是不要的好。

总之，选择AMD处理器时只要遵循以下原则，便可最大程度保证买到正品：1.到AMD指定经销商处购买；2.尽量买盒装产品，以免为了节省几十元钱而因小失大；3.对照处理器和包装盒上的编号，以及包装盒特征，无异常者方可购买；4.正品包装盒上一般有代理商（如神州数码）的可刮标签，刮开号码后通过拨打指定查询电话，即可辨别真伪。

2.内存——企业打假不遗余力

了解了CPU之后，我们需要看一下假货最易存在的部分即内存方面。我们同样选择了两家目前市场销售名

列前茅的品牌：Kingmax与金士顿。

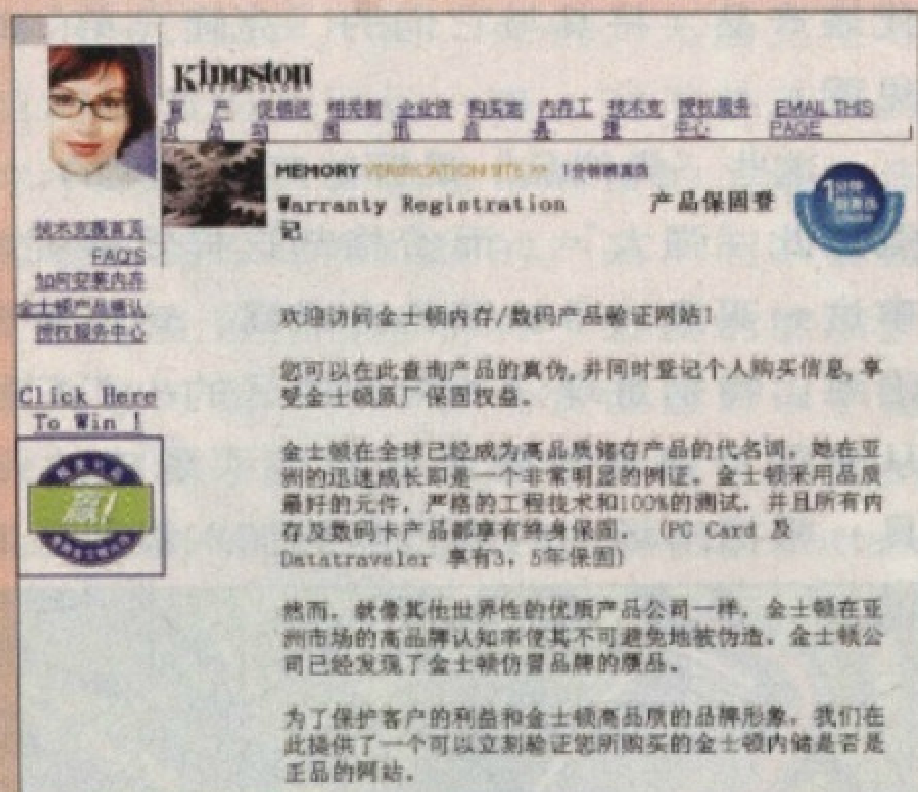
Kingmax公司的负责人告诉记者：Kingmax内存的TingBGA彩色封装技术，是Kingmax独家拥有的专利技术，TingBGA在内存上的使用，可以说使产品具备了不可复制性。利用TingBGA彩色封装技术，使Kingmax内存更具个性色彩。其推出的“关公红芯-青龙眼”DDR内存以及“Mars”系列DDR2内存便利用了此技术，在PCB板上设定了一颗红色（绿色）Coding颗粒，而且特殊应用的芯片内加入了ID CODE（全球统一识别码），使得每一条内存均具有唯一性；Kingmax炫彩系列DDR内存，金色的PCB板上则搭配红色的TingBGA封装颗粒。

此外，他们还向记者说明，Kingmax在存储卡方面也采用了先进的防伪技术：使用了自己的专利——PIP封装技术。PIP封装技术是Kingmax融合了TinyBGA内存封装技术而研发出的小型存储卡一体化封装技术，利用PIP封装技术生产出来的Kingmax存储卡基本杜绝了出现假货的可能。

虽然Kingmax用技术武装自己的产品，但对消费者而言该如何辨别真假Kingmax的内存呢？

Kingmax“关公红芯-青龙眼”SuperRAM系列内存的特点除将原有的“关公红芯”的红色颗粒加大外，另外在PCB板底部增加了一个绿色IC颗粒。红色、绿色颗粒均采用Kingmax全球独家专利的TinyBGA封装技术制成，芯片内部加入了全球统一识别码。另外，其炫彩系列DDR内存产品的特点是金色的PCB板上搭配红色的颗粒，这是Kingmax独有的彩色内存产品。最后，Kingamx Mars系列DDR2内存同样为自身加上了一颗红色的ASIC译码芯片。由此可以看到，辨别Kingmax内存，首先就要注意内存上那些红色、绿色的“亮点”。

金士顿产品的打假办法主要是依赖其“1分钟辨真伪”的网站。他们给出了3个步骤，期望通过《大众软件》让更多消费者了解，可放心购买金士顿的产品。



登录金士顿科技官方网站，输入产品的序列号和条码，即可查询产品真假

步骤一：首先，消费者购买金士顿数码存储产品后，可直接登录金士顿“1分钟辨真伪”网站：http://www.kingston.com/china/verifyflash/进入金士顿数码存储产品“一分钟辨真伪”页面，再根据页面要求正确填入邮件、姓名、通讯地址、地区等消费者个人信息后即可进入下一页面；

步骤二：在出现的产品信息页面中，用户需根据所购产品说明书背面贴纸提示输入具体编码信息：如产品销售编号、容量、型号等。

当用户进行正确的资料填写后，请检查确认并点击“送出”提交信息，页面会温馨提示用户将在已填写的E-mail邮箱中得到金士顿科技发来的确认邮件。

最后，用户只需查询自己的邮箱，便可得到由金士顿官方反馈的关于自己所购买的产品的真伪信息。（注意：如验证后为正品，请保留插页作为保固凭证）

此外我们还了解到：除了“1分钟辨真伪”网站外，金士顿还开设了多种便于消费者辨别产品真伪的途径，以供消费者选择适合的方式获知讯息。例如，用户可免费拨打金士顿正品维权热线800-820-7655，得到来自金士顿工作人员的最直接支持，金士顿的技术服务人员将实时指导消费者如何一步步辨别并使用金士顿产品，并为用户提供更多详尽的相关信息；此外，用户也可免费拨打金士顿技术支持热线800-810-1972来获取其它更多关于金士顿产品的信息。

3.耗材——打印耗材是最难解决的欺诈热点

在耗材方面，我们采访了HP公司，有关人员为我们提供了几种辨别真假墨盒与硒鼓的好方法。

真墨盒vs假墨盒

1.触摸鉴别——HP打印机墨盒有其独特的防伪技术，在HP任何型号墨盒产品的外包装背面右下角，会有生产地点及安装日期的字样（竖行字体）。原装HP产品的字样用手轻轻触摸会有凹凸感，而一些假冒产品触摸手感平滑。这是鉴别HP墨盒一个最基本的方法。

2.变色防伪标签——为了方便广大HP用户使用和判别HP墨盒真伪，HP公司近年对各种墨盒的包装进行了更新，在新版墨盒的外包装右侧增加一个印有HP公司注册商标的“防伪标签”。用户能通过防伪标签上的颜色判断HP原装墨盒的真伪，从正面看时，“hp”的标志呈现绿色，但从侧面看时图案会变成蓝黑色。

3.有注墨孔一定是假货——由于绝大部分假冒墨盒是将使用过的原装墨盒经过重新灌装或翻新而成，所以在墨盒的顶部会有注墨孔，而原装HP墨盒是没有任何注墨孔的。

4.真货重，假货轻——同型号的真假墨盒中，墨水含量是不一样的。假货的含量少、重量轻，用手掂一掂感觉很明显。

5.擦亮眼睛——售假者一般会把真假墨盒放在一起销售，为以示区别，通常会在墨盒上做个记号，如打勾或盖个小圆章。有的记号是在真货上，而有的是在假货上做。因此，在遇到有记号的墨盒时，还要仔细辨别清楚。

真硒鼓vs假硒鼓

目前，HP打印机硒鼓主要有几种假冒方式，即假盒装假鼓，假盒装真鼓和真盒装假鼓3种，以下加以说明。

1.外包装外观观察——HP原装硒鼓的外包装印刷质

量精美，颜色鲜艳，而有些假冒产品的印刷质量粗糙，图像模糊，颜色灰暗。HP原装硒鼓外包装背面上的序列号应有一长方形胶印框，而有些假冒硒鼓的序列号无胶印痕迹。

2.感光鼓外观观察——判断真假硒鼓最直接的方法是打开外包装，查看感光鼓。HP原装硒鼓的感光鼓颜色为灰暗的蓝绿色或浅褐色，而假冒硒鼓的感光鼓颜色为明亮的绿色或蓝色；HP原装硒鼓感光鼓的表面光滑程度极高，且无任何划痕，而有些假冒的填充硒鼓的感光鼓表面粗糙，有明显划痕。

3.变色防伪标签——为了方便广大HP用户使用和判别HP硒鼓真伪，HP公司陆续对各种硒鼓的包装进行了更新。在新版硒鼓的外包装顶端封口拉条处增加了一个印有HP公司注册商标的“防伪标签”。用户能通过防伪标签上的颜色判断HP原装硒鼓的真伪，从正面看时，“hp”标志呈现绿色，但从侧面看时图案会变成蓝黑色。

4.由于利益驱使，有些不法打印机经销商与造假分子相互勾结，对正当渠道进货的打印机做手脚，即：将打印机包装中的原装硒鼓取出，换上重新灌装或翻新的硒鼓出售，以牟取暴利，这就是通常所说的“掏鼓”。而换出的硒鼓，则被装入真盒或假盒中加以出售。

最后HP公司的有关人员还告诉本刊记者：现在市场上有一种“用真盒装假鼓”的造假方式。由于用的是真盒，所以迷惑了一些消费者。不过，通常可通过一些细节辨别：凡是经过再包装的硒鼓，仔细察看，在外包装盒上尤其是包装底部，均会留下曾经拆封的痕迹，如胶印或细微破损等。

由于以上情况的出现，因此，真包装里装的不一定是真硒鼓，而假包装里面装的也不一定是假硒鼓。

如果消费者对这些选购技巧不了解，最方便也是最安全的方法就是到惠普耗材放心店去购买，这样不但可以彻底放心，还可以得到放心店的专业服务。

■下篇：数码产品部分——手机、MP3播放器、闪存卡

产品类型	造假手段	常见被假冒的品牌
数码部分		
存储卡	假冒、水货	索尼、SanDisk
MP3	仿制、水货	苹果、三星
手机	仿制、水货	诺基亚、三星、索爱、摩托罗拉
闪存盘	假冒	爱国者、朗科、清华同方
数码相机	水货	索尼、尼康、佳能、松下
笔记本电脑	水货	IBM、索尼、东芝

数码部分常出现假货的产品类型及品牌，以假货出现频率高低排序

数码永远是IT业中最特殊的组成部分之一，因为它总是把IT技术的发展和进步以最快的速度反映在人们面前。也正是由于其进步大、变化快的特点，使这个市场一直充满了各种各样的变数。这些变数不仅反映在常规的“正品”上，也同时反映在一些“非常规”的产品上。以手机和MP3为例，今天的手机和MP3市场已不能简单按照传统IT业中的“真货”“假货”来区分产品的来源和性质，“行货”“水货”“二手货”“翻新货”“假货”不仅被一齐摆上柜台同场竞技，令消费者眼花缭乱，无所适从，近一段时间出现的一些与名牌产品外观雷同，品牌标识相似，而价格却仅为正品一半甚至几分之一的“类似品”更把这潭本就不清澈的池水越搅越浑，着实蚕食了不少传统品牌的市场。相比传统IT产品中的单纯造假，这些“类似品”看上去相当有技术含量，不仅外观极为相似，其中一些甚至还在正牌产品的基础上进行了“创新”，增加了许多原版产品并不具备的功能，令人叹为观止。然而，这些“类似品”除在外观和功能上与原版产品类似外，其品质是否也能做到与正品“类似”呢？

1.手机——“李鬼”当道

“三新”“超三星”“诺亚”“亚基诺”“雪爱”“Samsing”“Amycall”“Nokan”……这些品牌和标识是否让你有种似曾相识的感觉？如果你再看到这些品牌厂商所生产的手机，一定更会哑然失笑——如果不仔细看，还真难分辨出跟“三星”“诺基亚”“索爱”相对应产品型号的区别。这些手机既非我们之前报道过的“贴牌”产品，亦非“水货”“改版机”，而是一些与知名厂商产品外观相似的产品，我们姑且称之为“类似品”。我们收集了一些市面上常见的手机型号，其中包括三星、诺基亚、摩托罗拉和索尼爱立信旗下的数款代表产品，将其与它们的“克隆兄弟”作比较，详情请见图。

这些“类似品”是哪些厂商生产的，又是如何做到功能如此“强大”，而价格却这样低廉呢？据一位专门从事这一买卖的手机销售商透露，这些手机大多出自南方沿海，特别是珠江三角洲地区的小工厂里。这些小工厂从中国台湾省和韩国等地购买现成的元器件和手机模具，根据市场上的流行趋势加入最新最时尚的功能，如



这款“多星N7270”（左）带有130万像素摄像头、64和弦、U盘以及MP3功能，比其“原型机”诺基亚7270（右）功能还丰富，不过品质就……

130万像素摄像头、MP3/MP4播放等，再由一些熟练工按照设计图进行组装，最后打上和正牌产品十分相似的品牌Logo，一部“物美价廉”的“名牌手机”便出炉了。由于不需要支付开模、外观设计、入网许可、售后服务等费用，又在原材料上一省再省（如用拆机电容、次品芯片，用30万像素摄像头插值到130万等），这些手机的成本自然低得吓人。更有甚者，一些厂商假借“出口”之名，将生产好的手机通过贸易公司出口，骗取国家17%的出口退税。这些“出口”手机到了境外并不销售，而是贴上个牌子再通过走私等渠道回到国内市场销售，又节省了一笔可观的费用。由于这种产品多数都不具备入网许可，不能与正品一同在正式手机商城出售，因此一般都出现在二手或水货手机市场，这又在很大程度上节约了渠道、销售等方面的成本，这些手机价格仅为正品的一半乃至几分之一也就不足为奇了。



你没看错，这是“亚基诺7360”（左），而不是诺基亚7360（右），虽然外观和型号都一样

那么这些手机的实际使用效果又如何呢？举例来说，许多购买了外观与索尼爱立信W800C几乎一模一样的“音乐王W800C”的消费者都反映他们购买的手机存在诸如信号不好、回声严重、死机、无法充电等问题，此类手机的品质由此可见一斑。对于普通消费者而言，如果你不是抱着研究或猎奇等目的，最好还是到正规手机卖场去买你耳熟能详的产品，而不要碰这些“类似品”，以免给你带来种种不必要的麻烦。只是金钱上的损失还好说，万一因为贪便宜而误了重要电话，就十分不划算了。如果你拿不准自己购买的究竟是不是正品，可到电信设备进网管理网站（http://www.tenaa.com.cn），输入手机品牌、型号、串号等资料一辨真伪。

2.MP3播放器——“克隆”成风

和手机市场类似，目前国内的MP3播放器市场也存在着严重的“克隆”现象，2004年《大众软件》曾刊登过一篇名为《贴牌，贴牌》的文章，里面介绍过国内MP3播放器市场中“一窝蜂，开公模，什么好卖抄什么”的现象。而到了今天，这种现象不仅没有消失，反而大有愈演愈烈之势，其“克隆”手段更不可同日而语。

市场上什么MP3最贵，又最受消费者欢迎？答案自



增加了FM和录音功能的“Super Shuffle”

然是苹果和三星等品牌，尤其是苹果的iPod系列产品，其精巧的外观和细致的做工令消费者趋之若鹜，但另一方面，其单调的功能和高昂的价格又使许多消费者望而生畏。于是许多MP3厂商便以此为切入点，开发出许多“改进型”的“iPod”，比如增加了录音、FM功能和屏幕的“iPod Shuffle”，带有MP4播放功能的“iPod nano”，带有彩屏的“iPod mini”等，而价格却低了不止一点。和手机中多数为“三无”产品的“类似品”不同，这些“改进型iPod”中不乏一些国内知名厂商的产品，其中一家名为“力仕普罗（LUXPRO CORPORATION）”的公司更在2005年的德国CeBit大展上公开展出其推出的“Super Shuffle（后更名为Super Tangent）”，大有与苹果单挑之势。

MP3“克隆”现象蔚然成风的原因早在《贴牌，贴牌》专题中便已探讨过。进入门槛低、投机取巧、缺乏自主研发能力仍然是这一现象存在的主要原因。名牌厂商的产品一经上市，只要这款产品畅销，不出一个月便会被深圳等地的小厂“克隆”成公模，只要选定样式，投入一二十万元建一条生产线，租一套民房，再雇几个熟练工人就可以进行生产了。而和“类似品”手机相同，由于小厂的产品没有开模、技术研发、外观设计、售后服务、渠道建设等投入，加之采用的多为最廉价的次品或二手原件，成本自然控制得很低。对于消费者来说，这些难以保证质量的小厂“克隆”产品是不建议购买的，而即便是知名大厂生产的此类产品，也劝消费者三思而行。从小处说，用一款“克隆”产品总会让人觉得不太舒服，被人看见也会颜面无光；从大处说，消费者如果选择购买这些产品，也就等于支持了这些国内厂商的“克隆”行为，对他们的创新和自主研发能力不会起到任何好作用。如果预算不足，消费者完全可以退而求



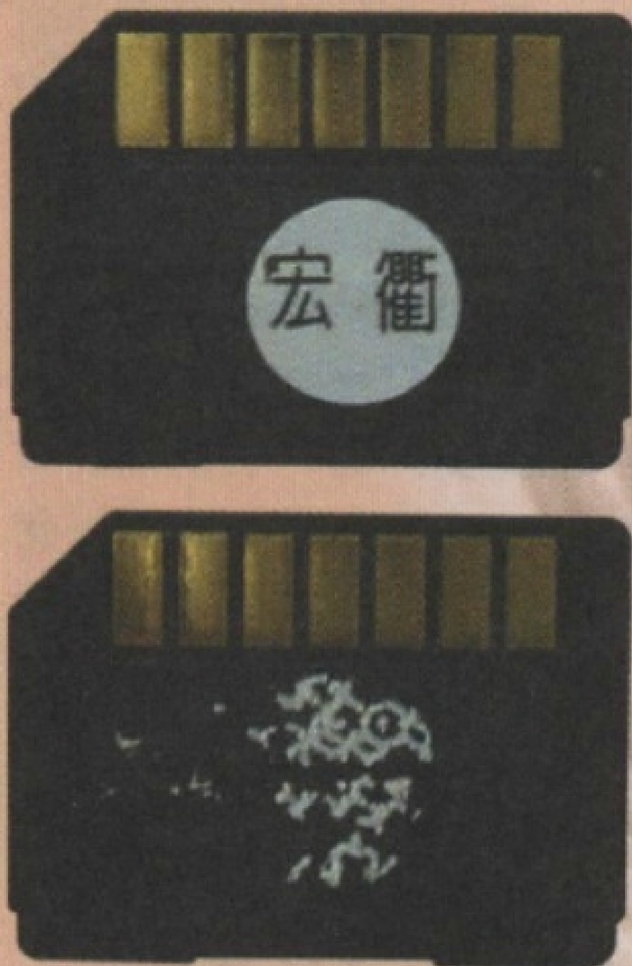
这款“iPod nano”不仅跟正品一样轻薄，还带有MP4播放以及FM功能

其次，选择外观朴实但功能并无缺失的名牌产品，没必要为了一个“看上去很美”的外观而选择一款不真不假的“克隆”产品。消费者在购买不熟悉的MP3播放器品牌产品时，除观察机器做工、查看附件是否齐全、试听音质等常见方法外，还要看产品包装中是否带有三包凭证，生产厂商的地址和电话是否一应俱全。如有可能最好试拨一下，以确定这些电话真实有效，并提一些问题请对方回答。最后还要读清保修条款，并请商家开具正规发票，写清楚机器的规格和容量，以便日后出现问题时好维修更换。

3.存储卡——假水货

虽说在数码产品的选购中，存储卡往往只作为一项附加品，其重要性却毋庸置疑。无论多高级的数码相机、PDA、MP3手机，都离不开这个小小的扁片。因此，在存储卡的选购上一定含糊不得。

存储卡中的造假行为主要体现在以假乱真上——不仅有假卡，而且还有许多假的水货卡。在许多人眼中，水货往往意味着品质与行货相同，价格却便宜很多，于是一些商家利用消费者的这种心理，将真正的假卡当作“水货“出售，因为与真正的水货相比，假卡的利润要高得多。假卡一般采用次品或二手闪存颗粒，稳定性很难保证，很可能在读取一段时间之后出现数据丢失，或干脆整张卡都无法识别的现象。有些假卡甚至是由低容量“刷”至高容量的，实际存储时根本无法达到标称容量。



宏衢代理的正品Sandisk带有“宏衢”标贴，揭开后会产生痕迹

因为SanDisk存储卡的市场占有率较高，目前该品牌的假货出现率也是最高的。以宏衢代理的SanDisk闪存卡为例，目前宏衢代理的SanDisk闪存卡采用了“防伪新技术，一触知真伪”技术，在每块卡上都有贴着带有“宏衢”字样的贴纸，触摸贴纸中间可发现一凸点。透过放大镜可看到“宏衢”二字中间有“ptcc”字样，ptcc Logo图文拥有世界专利,如发现有仿冒产品可拨打宏衢服务专线8008206365进行举报。如将贴纸撕去，会看见存储卡上的残留痕迹。

随着PSP游戏机的普及，大容量记忆棒的销量也不断攀升，由于索尼原装记忆棒价格昂贵，因而给了假货可乘之机。索尼记忆棒主要有如下几种分辨方法：1.从包装上看，正品的记忆棒都是国外进口、中文包装的，而假货通常都称自己是水货，通常是英文/日文包装；2.从价格上看，如果与索尼的建议零售价相差太多，则可能是假货；3.在正品记忆棒的包装背面，都标有保修卡号和生产批号，可通过免费服务热线800-820-9000进行查询，其中标准记忆棒保修5年、高速记忆棒保修10年；4.通过www.Sonystyle.com.cn购买，或前往通过800热线查询到的授权经销商处购买，以保证买到正品记忆棒。



正品索尼记忆棒（左）外包装上一般有5年或10年保修的字样，且背面有保修卡号和生产批号，而假货（右）则没有

最后，无论购买哪种品牌和规格的存储卡时，都应注意以下几点：1.先查询相关品牌的正规代理商，再到代理商授权的商家购买，最后索要正式发票；2.注意卡的速度，相同容量的存储卡，如果读写速度越高，价格也就越高，要防止商家用高速卡的价格卖给你低速卡；3.观察存储卡本身是否有变形、开裂、划伤，外壳边缘是否有毛刺，金手指是否有插拔过的痕迹，如果有，证明这块卡是开过封的，应要求商家更换；4.真卡上一般都带有电码防伪，消费者可拨打800免费电话，或登录消费者维权事业网http://www.95315.com.cn/，输入卡上代码进行查询。

文章到这里已经接近尾声，但市场上侵害消费者权益的行为却远不止这些——事实上，由于篇幅有限，我们仅列出了一些常见的造假手段和分辨方法，以达到让消费者举一反三，远离消费陷阱的目的。此外，在专题制作的过程中，一些正牌厂商的态度是颇令人玩味的。比如苹果和诺基亚这两家因为仿造问题“很受伤”的厂商，其负责人在接受采访的过程中均三缄其口，不肯对此问题发表任何看法。也许是他们正在收集证据，等待时机给这些侵权厂商“致命一击”；也许他们是抱着“假的真不了”的心态等待这些小厂慢慢消亡；也许，他们也对这些现象颇感无奈，无所适从。然而无论如何，这一系列侵害消费者权益的现象不仅真实存在，而且愈演愈烈，这不由得令人思考这样一个问题：难道消费者最终还是只能靠自己来保护自己么？

如果说人们的消费过程是一条漫漫长路，那么所谓的“315”就是路边的基石。一块块散放的路基只会让道路显得残缺不全，从而使人缺乏安全感；只有这些石块码放整齐，才能让人们的行程不至于磕磕绊绊。但愿我们走过的每一段消费之路都有“315”融入其中，但愿我们路过的每一块石头都铭刻着“315”的印记。



榨干它！智能手机进阶应用

■河北 恐龙阿刚 1350hui

编者按：

尽管智能手机与电脑有许多相似之处，但是由于硬件系统的差别和国内玩家群体的经济能力等诸多因素，大部分智能手机都无法物尽其用。近两年来，随着玩家群体的急速膨胀，越来越多优秀的手机论坛出现在网络上，比如：友人网、CCMOVE、3G365、WDA等等。其中2001年开通的“WDA智能手机论坛”（网址：www.wda.com.cn）凭借较强的技术水平和全面涵盖Symbian/Pocket PC/Palm/Smartphone/Linux等智能手机操作系统的优势，成为同辈中的佼佼者。这次我们特意约请该论坛Symbian版和Pocket PC版的版主向大家介绍一些中高级的应用技巧。

Symbian系统应用篇

1.如何让你的手机更省电？

NOKIA Symbian系统智能手机的可玩性是有目共睹的，可用来看电影、听歌、看书、玩游戏等等。可玩得多的人都知道，电池是个很令人头疼的问题。NOKIA智能手机的电池使用时间并不是很长，使用略微频繁电池就顶不了一天。笔者的N-GAGE更是每半天换一块，身上经常要准备着几块电池备用。

难道我们在被电池问题折磨得精疲力尽的同时，看着N70等用户可调节屏幕亮度来省电，就只有眼馋的份吗？现在我们不用再羡慕他们了，只要安装“Nlights”（屏幕助理，下载地址：http://www.sisdown.com/Soft/xitonggongju/xtgl/200509/2544.html）这款软件就可解决问题了。



图1

下面来说说屏幕助理的设置方法。首先是液晶屏，液晶屏亮度对电池电量的影响是很大的，用户可在使用时适当降低屏幕亮度。很多玩游戏的朋友对画面亮度要求不是很高，尤其是在白天，屏幕亮度（图1）可调到25%，看书的朋友可调到更低，因为看书的时候亮不亮都无所谓。晚上看的时候再调回来，这样便起到省电的效果。

软件调整屏幕亮度的原理

N-GAGE和N-GAGE QD采用的是TFT（Thin Film Transistor 薄膜晶体管）屏幕，是有源矩阵类型液晶显示器（AM-LCD）中的一种，TFT在液晶的背部设置特殊光管，可“主动地”对屏幕上的各个独立像素进行控制，这也就是所谓的主动矩阵TFT（active matrix TFT）的来历。这样能大大提高反应时间，一般TFT的反应时间比较快，约80ms，而且由于TFT是主动式矩阵LCD，能让液晶的排列方式具有记忆性，不会在电流消失后马上恢复原状。TFT有出色的色彩饱和度、还原能力和更高的对比度，但缺点就是比较耗电。屏幕助理通过降低电压和电流强度，使TFT液晶屏幕的背部特殊光管降低亮度，从而达到省电的效果。这两款手机采用了Series 60 Developer Platform 1.0操作系统，这个系统是早期的产品，所以没有考虑到省电这个设置。虽然没有这个设置，但并不代表不可能。



图2



图3

然后就是震动力度。相信很多朋友都有把铃声和震动一起开着的习惯，其实我们可调节震动力度到25%，然后你可点“选项”，选择“震动测试”（图2），会发现震动的力度要比原来减弱不少。

最后一项是“最有必要”关掉的键盘灯。键盘灯是方便晚上看键盘用的，可是默认状态下，只要一用键盘灯就会自动开启。这在白天或者光线充足的地方是完全没有必要的，只需把键盘灯的默认设置（图3）改成关闭键盘灯就行了。根据笔者的个人经验，同时修改以上设置，可将手机的待机时间延长一倍左右。

2.谁说CMWAP不能上Internet网？

经常有朋友抱怨，使用CMWAP接入点无法访问Internet网站，只能浏览一些基本的WAP网站，而且速度非常之慢。去问经销商？他们通常会告诉你“没有办法”，或者使用CMNET接入点。虽然使用CMNET接入点可高速浏览Internet网站，但是我们钱包里钞票阵亡的速度也会跟着加快。

难道没有两全其美的方法？其实我们可利用OPERA浏览器的手机版本（**下载地址：http://www.opera.com/products/mobile/products/**）通过代理服务器访问Internet网站。

首先打开“选项”菜单，依次选择“设置”→“高级”，“接受cookies”选择为“是”，并且为“启动代理”选择“开”，把“HTTP代理主机”设为“10.0.0.172”（图4），把“HTTP端口”设为“80”即可。现在我们只要点“选项”选择“输入网址”，输入想要访问的网站就行了（图5）。



图4

由于中国移动对CMWAP作了一定限制——用户使用CMWAP接入时只能访问GPRS网络内的IP（10.*.*.*）——因此我们无法通过路由访问Internet。但是中国移动的WAP网关却同时对外提供HTTP代理协议（80和8080端口）和WAP网关协议（9201端口）。而我们用CMWAP浏览Internet上的网页就是通过WAP网关协议或它提供的HTTP代理服务实现的。因此只要浏览器支持代理服务，也可参照OPERA的设置来访问Internet。

3.怎样格机？

用智能手机就跟用电脑一样，这是很多朋友的切身体会，我们可安装各种程序、游戏，也可用来做许多本来需要电脑完成的工作。但是很多朋友同样会遇到这样一个情况，自己手机里的空间用着用着就会发现少了很多，内存不知道被什么程序占用了，手机老是提示空间不足，可自己又不知道手机里哪些东西是有用的，哪些东西是没用的，那该怎么办呢？电脑用户在这种情况下可重新安装操作系统，但是手机用户怎么办呢？其实我们有一个名字不同但效果相同的方法——“格机”！

格机方法：在待机状态下输入“*#7370#”，这时会出现“恢复所有手机原厂设置”的提示，选择“是（图6）”，然后（图7）输入手机密码（手机初始密码是12345）就行了。这样就会把手机里的所有东西全部删除，恢复到出厂的状态。如果想保留用户数据（图片等），那就输入“*#7780#”。

格机的效果其实跟电脑格式化硬盘后重新安装操作系统一样，可把垃圾文件完全删除，还给用户一个干净的系统。其实NOKIA还有很多这样的系统命令，比如输入“*#7370925538#”是初始化电子钱包密码（初始密码同样是12345），这个命令是把双刃剑，在初始化密码的同时也会把钱包里的数据删除。还有“*#0000#”查看手机版本信息。

4.怎样使用模拟器？

随着手机的性能越来越强，各种模拟器软件的模拟程度越来越完善，功能强使用简单，使它们越来越受欢迎，下面就介绍几款模拟器的使用方法。

GB/GBC模拟器Vboy（**下载地址：http://www.vampent.com/vboydownload.htm**），能够模拟GB/GBC/SGB/SGB2的游戏，而且运行时十分流畅，所以很受大家喜爱（图8）。需要注意的是游戏Roms要放在E:\vampent\gbroms\目录中，如果没有此文件夹请自己建立。然后选择游戏就可玩了。

MD模拟器PicoDrive（**下载地址：http://my-symbian.info/7650/download/search.php?**



图5

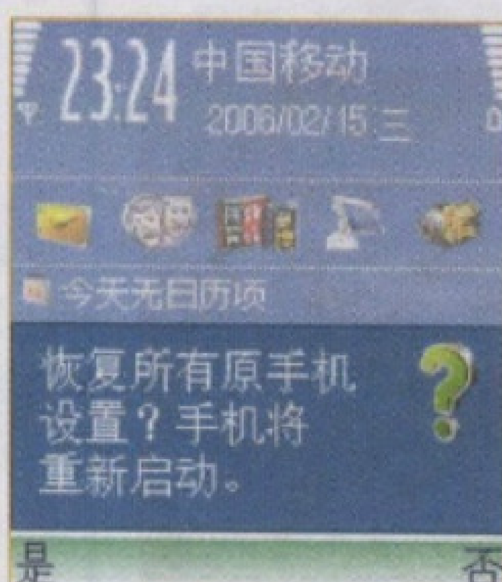


图6



图7



图8

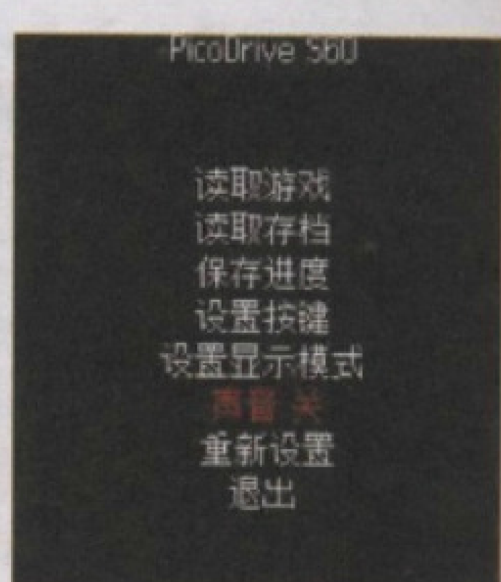


图9


图10

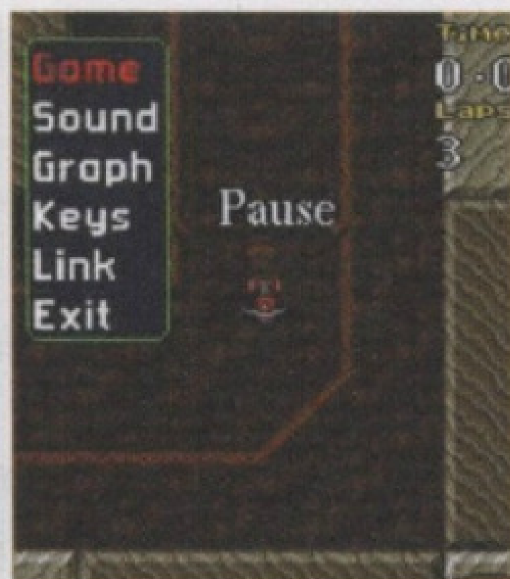


图11

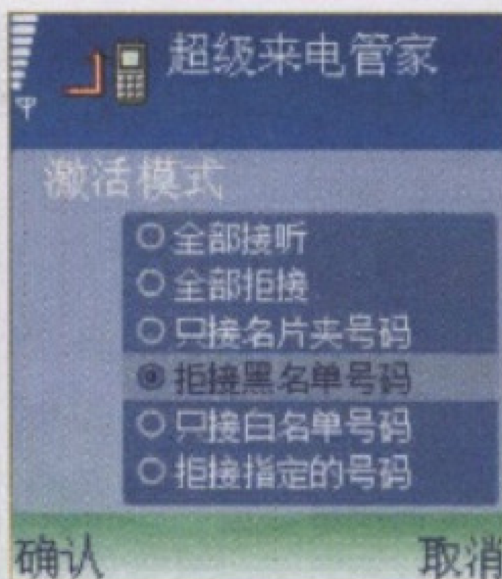


图12

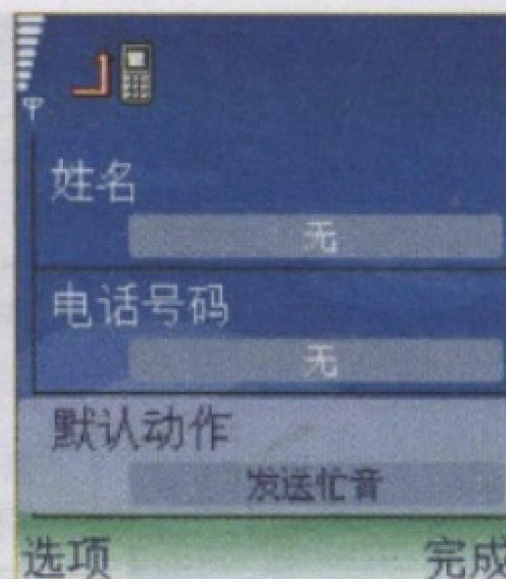


图13

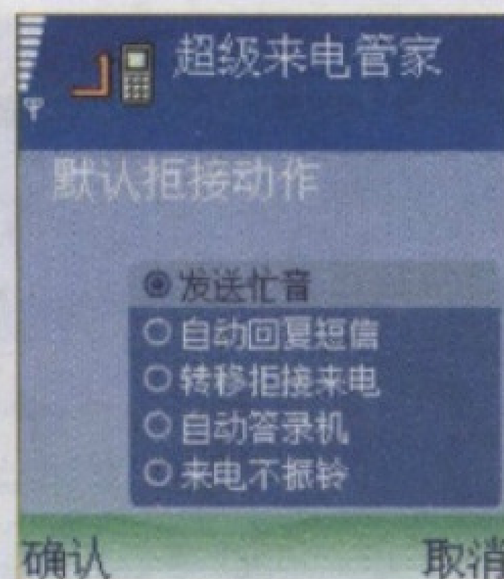


图14

name=PicoDrive），能够支持.bin和.smd格式的ROM（见上页图9）。这个软件对游戏ROM的摆放没有要求，自己建立个文件夹放入即可，游戏运行后在主菜单上选择“读取ROM”选项，然后选择你刚才放ROM的文件夹，ROM列表就会显出来。

FC模拟器vNes（**下载地址：http://www.vampent.com/vnesdownload.htm**），能够支持.nes格式的ROM，是Vampent公司的一款深受欢迎的作品（图10），其声音效果比较好。要注意的是游戏ROM应存放在E:\vampent\roms\目录中，如果没有此文件夹请自己建立。

SFC模拟器vSun（**下载地址：http://www.vampent.com/vsundownload.htm**），能够支持.smc格式的ROM，同样是Vampent公司的作品（图11），效果可想而知，ROM应存放在E:\vampent\sfcroms\目录中，如果没有此文件夹请自己建立。

5.怎样自动拒接别人电话？

经常会有人抱怨，说有人给他打骚扰电话，可自己老点拒接又嫌烦，关机又怕接不到朋友的电话，弄得无可奈何。有的人在思考时经常被电话搅得思绪全无。有什么办法能既让自己不用接电话，又不会让对方感到不高兴呢？用Advanced Call Manager（**下载地址：http://webgate.bg/products&rmenu=2**）帮你解决这一切！

进入软件后选择“激活模式”，选择“拒接黑名单号码（图12）”。然后会跳出个菜单让你输入新建名单名称，选择“查看名片夹”或“新建（图13）”来建立号码名单，把你不想接的号码全放到名单里，然后在默认设置那选择“发送忙音（图14）”即可。

这个软件是自动帮你往服务商那边发送正忙的信号，使别人以为自己正在通话中，从而达到拒接电话的效果。但是，有些电话会出现“嘟”一声再提示正忙，这样会让人以为是挂掉的，并不是真的在通话中。所以不同的机子、服务商、内存都会影响软件反应的快慢，从而决定是否产生“嘟”声。

6.手机病毒怎么防治？

随着手机智能化的飞速发展，智能手机越来越像电脑了，可同时一些“开发”病毒的人也把眼光放到这里来了。有些人经常会遇到一些不可思议的事情，比如平白无故进不去功能表、开不了机等症状，这些都是病毒在搞鬼，怎样预防这些病毒传播到自己头上来呢？

首先不接收别人通过蓝牙传送的东西，因为有些中了病毒的机器会自动通过蓝牙传染病毒，还有收到莫名奇妙的彩信里含有SIS文件也不要安装，最重要的还是去安装防火墙，笔者推荐金山毒霸手机版（**下载地址：http://db.kingsoft.com/mobile/index.shtml#001**），因为是国产软件，因此不存在本地化方面的问题。而且金山毒霸不但可防毒，其杀毒效果也非常优秀，直接选择扫描（图15），扫描到病毒后杀掉即可（图16）。



图15

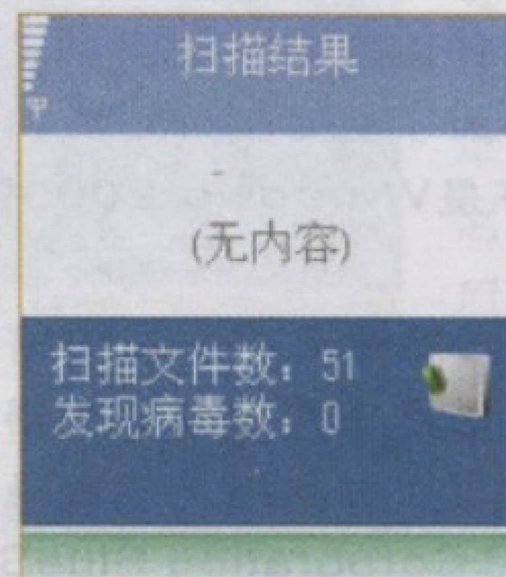


图16

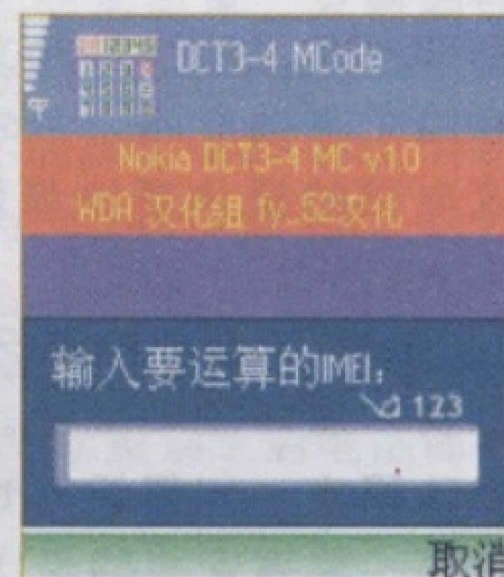


图17

7.手机上的密码大破解

给手机设上密码可防止别人偷看个人隐私，也是保护手机的一种方式。有些人的记忆力十分差，到头来连自己设的密码都忘记了，这样不但没有防住别人，反而把自己防住了。这样的例子在生活中屡见不鲜。笔者建议最好不要设密码，一是因为怕到时候连自己都记不得了，二是怕系统万一出现问题，密码出错也有可能。有的人插入读卡，上面显示的存储卡设有密码，可自己又不曾设置密码，如果忘了密码怎么解决呢？手机上的密码就两种，一种是手机密码，一种是存储卡密码。手机密码可用“Mcode”（**下载地址：http://www.sisdown.com/Soft/xitonggongju/aqxg/200510/2859.html**）这款软件来解决。

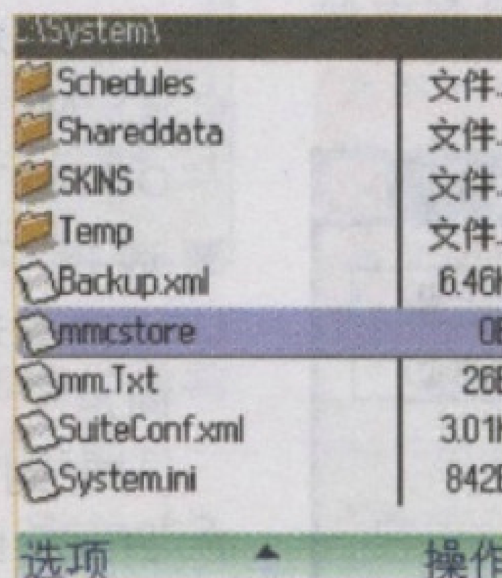


图18

这款软件的使用方法很简单，打开“Mcode”选择“开始运算（图17）”，然后输入手机的序列号（在手机上输入“*#06#”就可得到，电池下的贴牌上也可能有），即可解开手机的密码。破解存储卡密码也不难，只需要使用文件管理软件在手机C:\system\下找到MMCSTORE（图18）这个文件，然后改名，在其名称后面加入后缀.txt，然后就可用手机的记事本打开了，里面的“-”后面即为存储卡的密码。

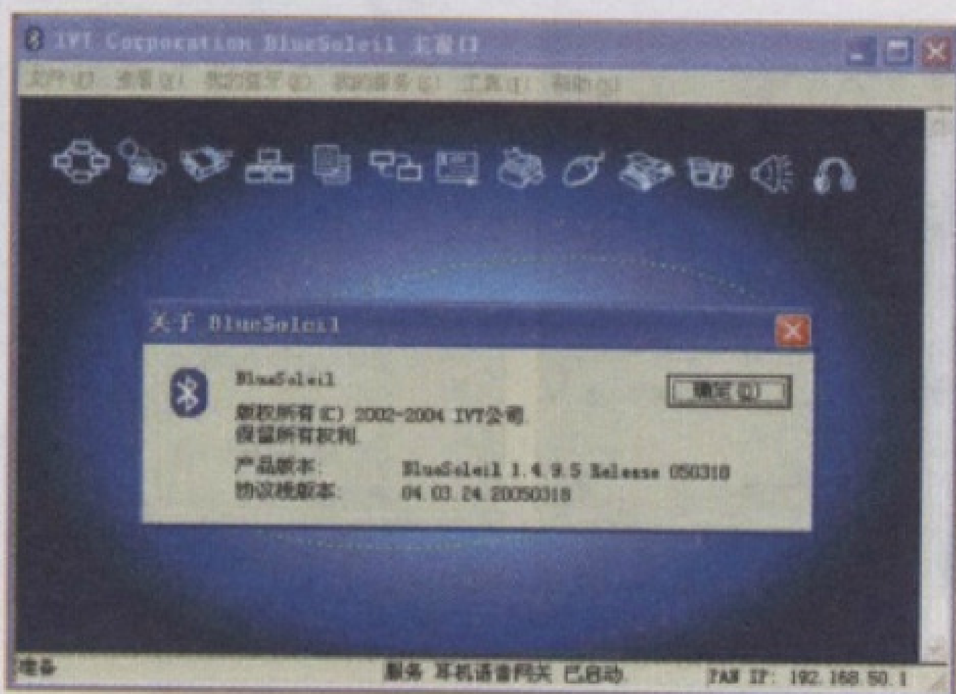


图19

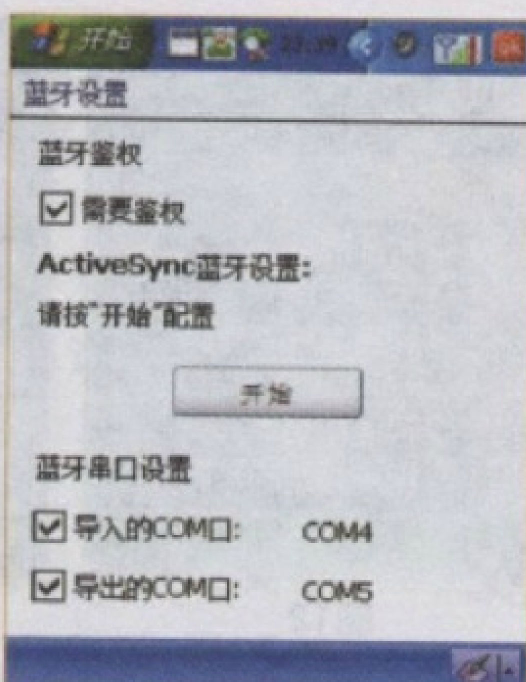


图20

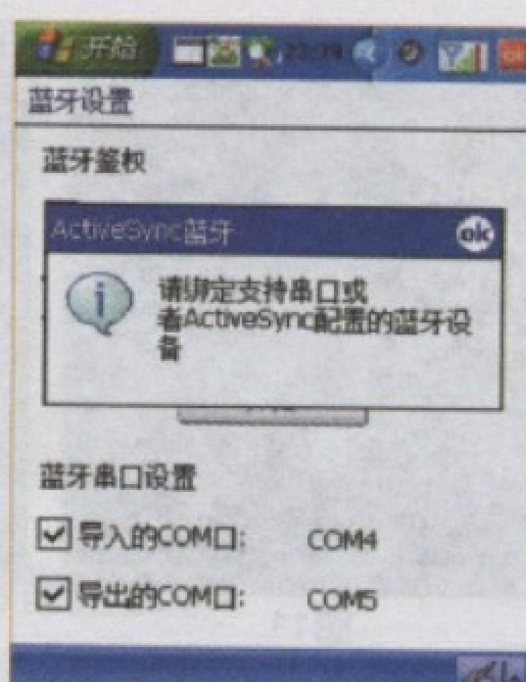


图21

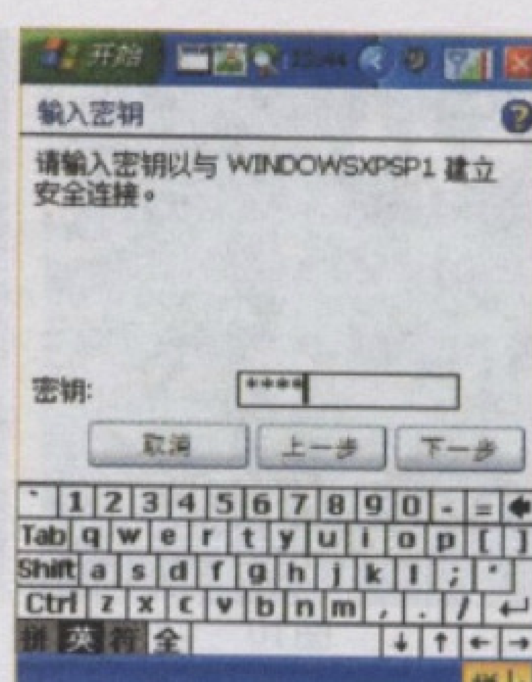


图22

Pocket PC应用篇

使用蓝牙同步电脑共享上网

拿着心爱的PPC手机上网冲浪，随意移动，摆脱电话线的束缚，真是说起来都很爽！但不少PPC手机自带的蓝牙管理器功能很弱，根本实现不了蓝牙同步电脑共享上网，那么要怎样才能把它变为现实呢？这里以笔者的多普达696为例进行说明。

首先我们需要一个蓝牙适配器，目前的市场价格从50～150元不等，我们只须选择50～70元价位的产品即可满足同步传输文件以及共享上网，没有必要刻意追求高端产品。另外为了能够更好地支持蓝牙，建议电脑的操作系统最好是Windows 2000或者Windows XP。

在有了合适的蓝牙适配器之后，我们需要在电脑上安装蓝牙驱动程序。通常在买蓝牙适配器时会附带驱动程序，如果没有也可以去网络上下载通用的驱动程序，笔者安装的是IVTCorporation BlueSoleil中文版本（图19）。

切记一定要先在PPC上安装蓝牙驱动补丁插件BTHTools1100，才能继续之后的操作。安装后可以在"今日桌面"中看到一个显示蓝牙启动定时选项。安装补丁后，在电脑上启动蓝牙设备，然后进入到PPC的"设置"→"系统"→"蓝牙设置"，点击打开，将所有的选项都打上勾（图20）。

然后选择"开始"，会弹出对话框"请绑定支持串口或者ActiveSync配置的蓝牙设备"，点"OK"（图21），进入到蓝牙开启的模式设置界面，将这里的两个选项都选中。接着点选"设备"，点击"新建"，便会自动搜索新的蓝牙设备。当PPC找到电脑上的蓝牙设备后，会自动添加到对话框里。选中刚才的新设备，点击"下一步"（图22）进入密钥界面，在此输入你想设定的密码后，点击"下一步"。此时电脑会要求你输入创建连接的蓝牙配对口令，输入你刚才在PPC PHONE上输入的密码即可（见左下图23）。这时如果出现蓝牙连接服务增强工具画面，记得勾选第二项"同步处理"选项，接着点击右上角的OK按钮，一切搞定（图24）！

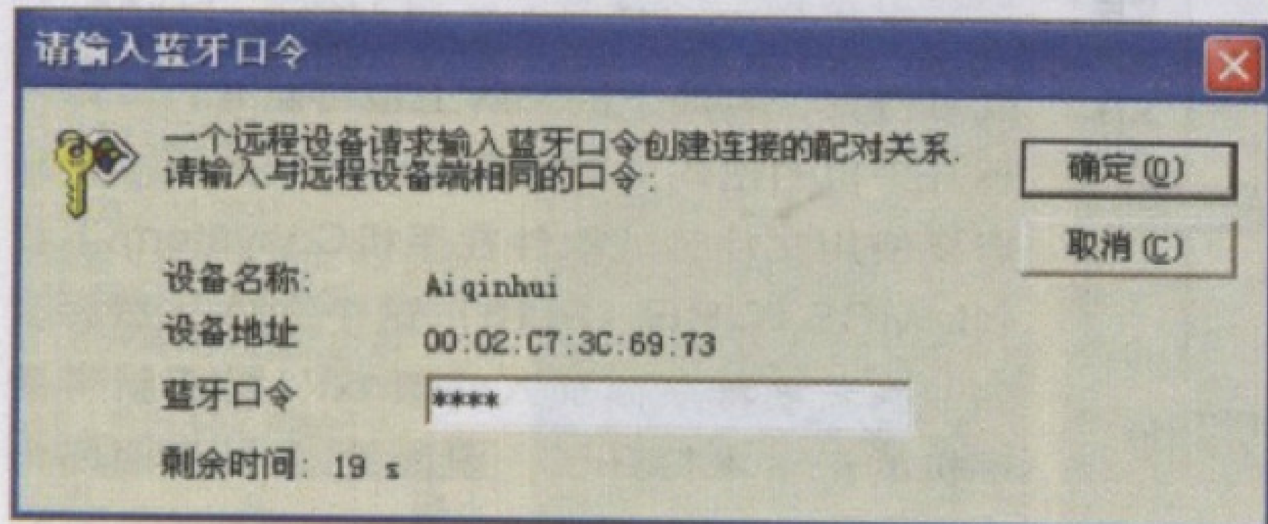


图23



图24

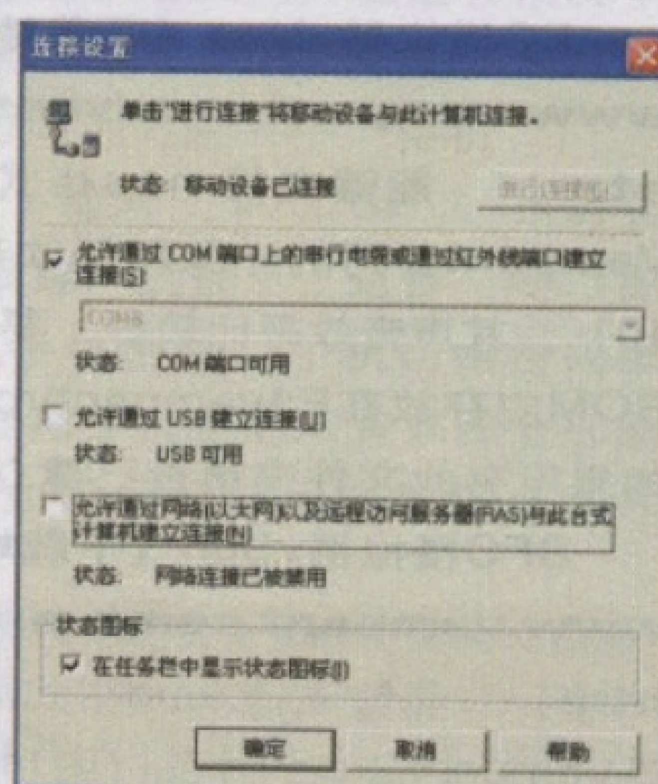


图25

进行到这一步，如果这个画面在你的PPC PHONE上没有出现，不用急，只需把696插上充电数据线或者同步底座，立即就会弹出此画面。

接着选择ActiveSync 3.8的连接设置，只需点选第一项：允许通过COM端口上的串行电缆或通过红外线端口建立连接，在COM端口选择"COM6"端口。不要选择"允许通过USB建立连接"。按"确定"（图25）。

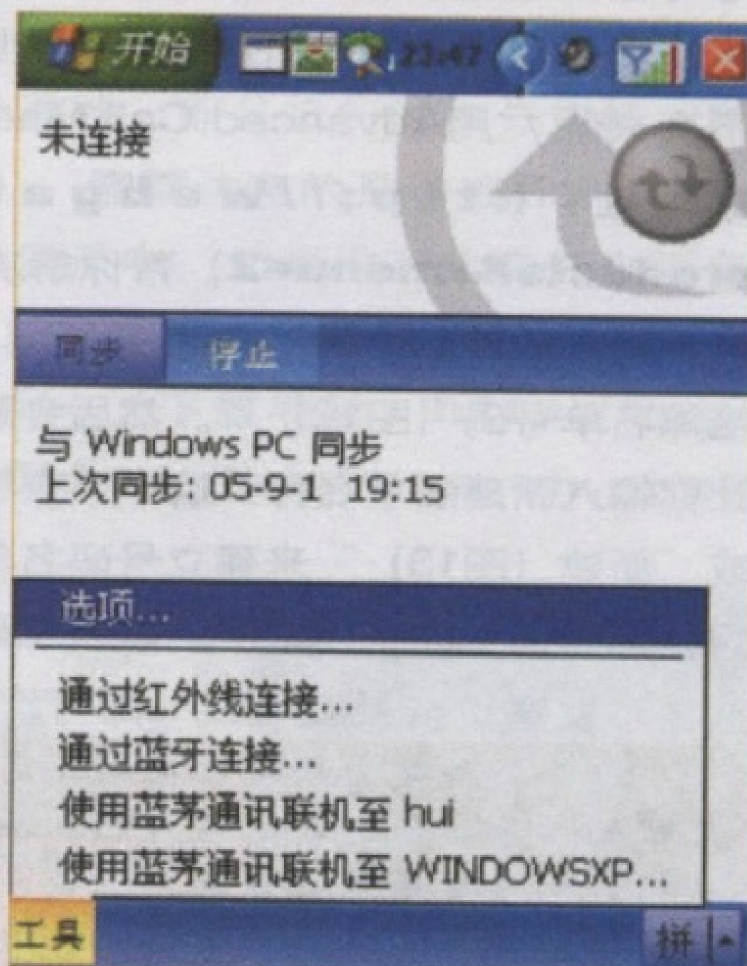


图26

回到PPC PHONE打开ActiveSync，选择工具→"使用蓝牙通讯联机到……"

（根据电脑的操作系统而定，笔者是连接至Windows XP1）之后就可以通过蓝牙同步上网了（图26）。

开机画面我作主

每次看到千篇一律的开机画面是不是很烦，你是否想转换一下新的画面呢？在这里介绍一种安全、快捷、稳定的转换开机画面的方法。我们需要用到的工具软件是：Boot Image Tool。只要利用它就可以把自己喜爱的图片经过图形编辑软件处理后转换成NB格式的图形文件，随心变换开机画面。



图27



图28

安装软件后执行nb image converter程序(图27)，按“Load”键，选择自己喜欢的图片（图片的分辨率应该设置为320×240，支持格式有JPG、BMP、GIF、NB）载入（图28），选择“Save.bmp”保存即可。需要注意的一点是，开机画面也可以用两张图片制作。

如果在安装过程中电脑出现缺少COMDLG32.ocx的提示并无法执行，说明你的电脑没有安装COMDLG32.ocx控件或已损坏，需要先下载该插件，然后把COMDLG32.ocx文件复制到系统分区下的\windows\system32\即可。

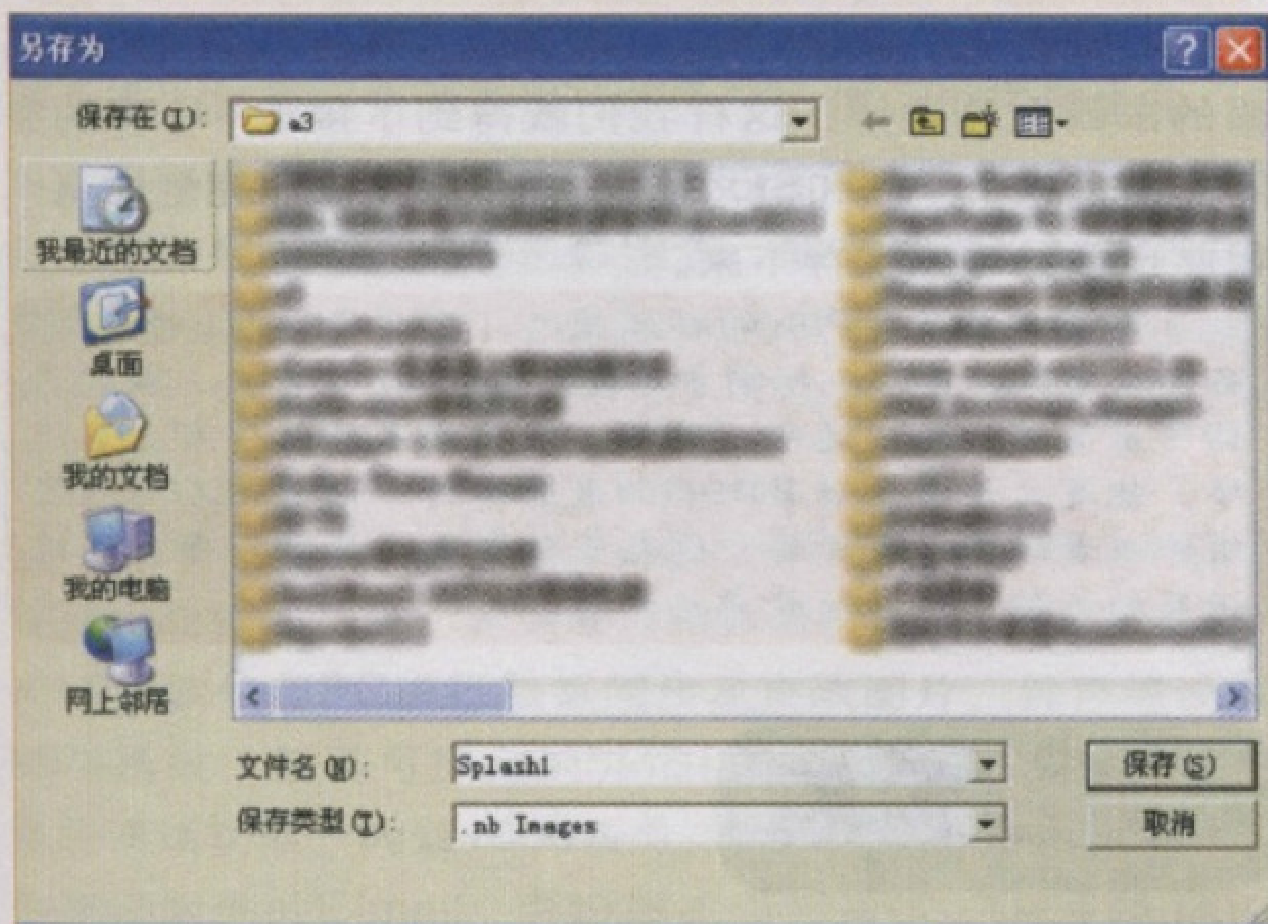


图29

接下来选择“Save.nb”，在弹出的对话框中填写“Splash1.nb”（图29），如果想要两张一样的图片，只需重复存两次即可，第二次存盘文件名为“Splash2.nb”。如果想用2张不同的图片，可分两次载入并分别保存为Splash1、Splash2文件。

用户可以在图片中加上自己的名字或者标志（图30），一方面可以显示自己爱机的与众不同，另一方面由于硬启动，也不能把用户设置的开机画面“刷”去，这样当遇到手机丢失或被人误拿时，也可以作为识别标志。

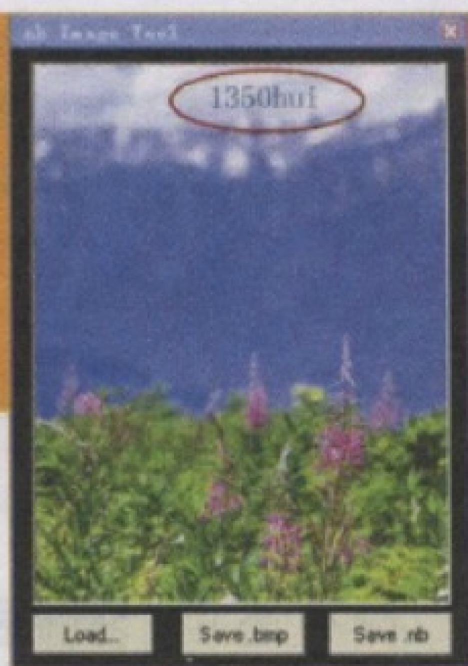


图30

最后把制作好的Splash1.nb和Splash2.nb直接复制到PPC的Windows目录下，并且复制XDA2_bootimage_changer软件到PPC上运行，软重启之后就可以在开机画面中欣赏到你的大作了！

个性十足
——修改电话运营商标志



图31

看惯了PPC电话面板的运营商标志，时间长了就想换换口味，既然开机画面可以修改，那么电话运营商标志当然也可以自行修改。修改运营商标志其实非常简单，只需制作一张GIF格式的图片（分辨率不能超过120×20）并命名为carrierlogo.gif，做好后直接把图片放到Windows的根目录下（这张图片的属性一定要设为“只读”），软重启之后电话面板上一个崭新的标志就这样诞生了（图31）。如果想要恢复原来的设定，直接删除这张图片就可以了。

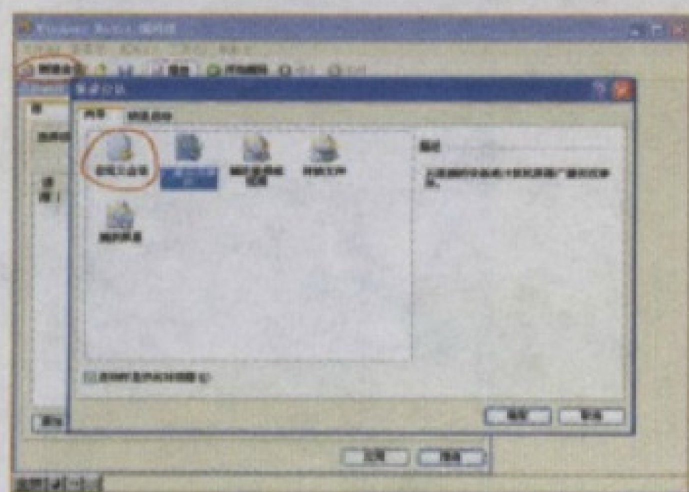
乾坤大挪移
——PPC PHONE之WMV视频文件制作

在PPC PHONE上观看精彩的电影无疑是件快乐的事。但很多在电脑上可观看的视频都需要经过压缩及转换后才能在PPC PHONE里播放，自己如何动手转换视频呢？

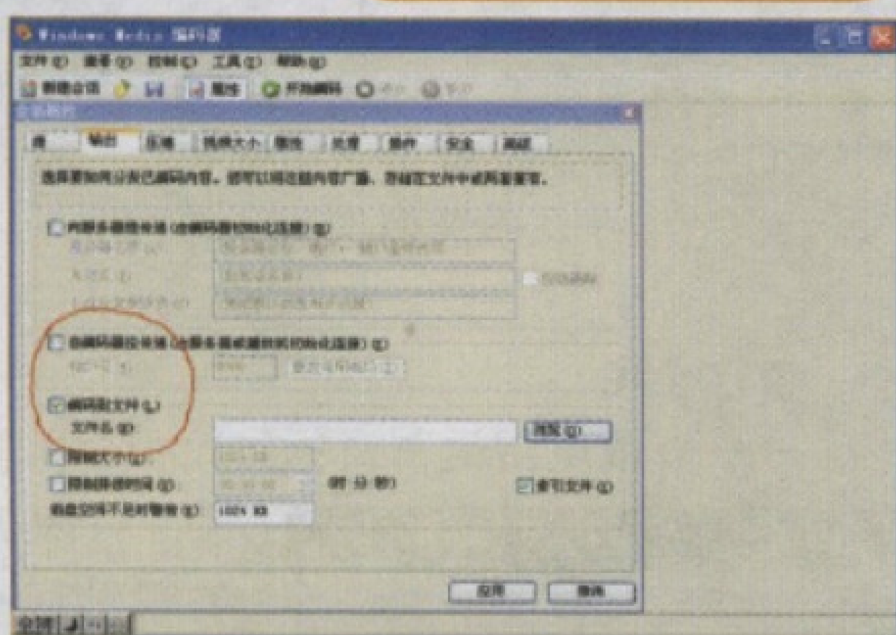
首先笔者强烈建议大家使用WMV格式的视频文件，原因很简单，WMV文件在同样的容量下能够提供比其他格式的视频文件更好的清晰度，而且系统内置的Windows Media Player占用资源也比第三方播放软件要小。

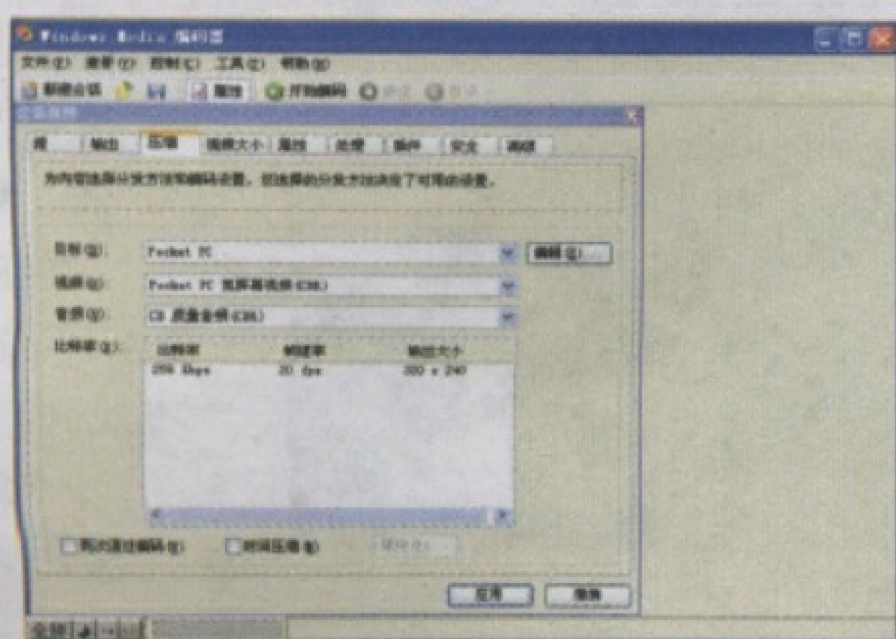
既然涉及视频文件格式转换，那么我们自然要提前在电脑上安装各种常见格式的编/解码器，比如微软的Windows Media编码器9简体中文版，RealMedia Splitter1.0.0.7版，RealONE Player2.0简体中文版（如想转换RM、RMVB格式的文件，必须同时安装RealMedia Splitter1.0.0.7版和RealONE Player2.0简体中文版）等等。

首先启动Windows Media 编码器9 简体中文版，点击“新建会话”，然后新建一个“自定义会话”，按“确定”（图32）。然后在“源来自”项目中选择要转换的视频文件，可以转换的文件格式包括RM、RMVB、AVI、ASF及MPG。

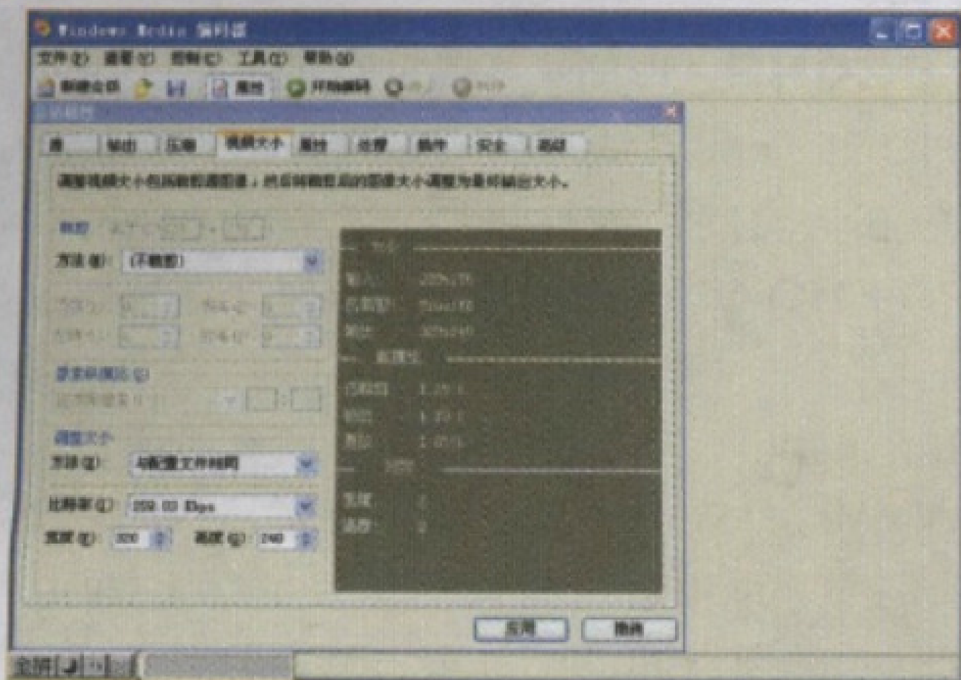

图32

选择左下方的“添加”项，则可以进行一次添加多个视频文件转换的批处理操作。右下方的“标记切入/切出”按钮可以设置转换文件的开始与结束时间，默认状态为整段视频，也可以随意设置分割文件的一部分作转换操作。


图33


图34

然后点击“输出”按钮，进入输出编辑界面（图33）。把第二行的“自编码器拉传递”选项前的勾去掉，在第三行“编码到文件”选项前打勾，然后点“浏览”，选择转换后的文件名与保存位置（图34）。按“压缩”按钮，进入压缩编辑界面。在“目标”选项中选择“Pocket PC”，在“视频”选项中选择“Pocket PC宽屏幕视频”。需要注意的是，只有输出的分辨率大小是320×240，才能适合Pocket PC的屏幕（图35）。


图35

点击“属性”按钮，填入视频文件包含的各项属性信息，后面的3个选项“插件”“安全”及“高级”均保持默认状态即可。最后点击“应用”按钮完成转换视频文件的设置。

给你更广阔的空间
——巧解696的EXTENDED_ROM

Extended ROM就是PPC生产厂家预置在Flash ROM里的一个空间，通常PPC在出厂的时候就已经把一些常用和必要的软件安装程序的集合在里面。PPC生产厂家这样设计的目的是方便用户使用，把一些比较重要或者常用的软件，预装进去（就像联想等品牌机会预装一些应用程序一样），省去了硬启动安装程序的麻烦。

但是Extended ROM在机器里是隐藏的，软件程序预置在机器Extended ROM里面后用户是没有办法删除的。虽然PC上的金山词霸是很好的词典软件，但是PPC上最好的词典还属Mdict及远流字典通。金山词霸在ExtROM是4.6M，安装后又占了差不多6M的RAM空间，对于宝贵的ROM/RAM空间来说实在是太浪费了。还有就是屏幕右上角的电量显示，如果你安装了Pocket Plus后就会发现这个电量显示和Pocket Plus有冲突……

笔者在这里无意讨论各种软件孰优孰劣，但是当我们发现Extended ROM中有自己用不到的程序，占用了机器的内存又无法删除时，该怎么办呢？其实只要安装UNLOCKEXTENDED这个软件就可以开启Extended ROM，对里面的程序进行相应的操作。

安装UNLOCKEXTENDED后，在“程序”里面会看到一个名为“Extrom Tools”的文件夹，里面分别有UNLOCK、LOCK和UNHIDE、HIDE等项。分别执行UNLOCK和UNHIDE两项，然后将PPC软重启，就可以在资源管理器里面看到EXTENDED_ROM文件夹。

接下来把这个文件夹里面的程序全部复制出来，为了以后恢复系统，一定要为这些程序做好备份。这里面有几个文件是不需要的，AUTORUN.exe、CONFIG.txt、TPDisable.exe、TPEnable.exe，AUTORUN.exe是自动运行，并且读取CONFIG.txt文件里面的文件安装顺序给系统安装初始软件。而TPDisable.exe和TPEnable.exe是关闭和开启触摸屏的触摸功能，所以这4个文件可以删除。而其他的文件都是我们需要给系统安装的。

由于PPC在硬重启之后会删除用户复制的所有文件，因此最好的也是最安全的备份方式还是利用电脑将这些文件复制到安全的载体上。

把程序做好备份后，就可以把EXTENDED_ROM里面的东西全删除掉，这样我们就得到了接近14MB的空间，而且这个空间和Storage一样，即使电池完全没电，程序也依然可以保存下来。

如果需要恢复PPC的初始状态，那么很简单，把刚才备份出来的文件（包括刚才所提到的那4个文件），放到存储卡里面然后依次运行（注意，这里面有些软件有先后次序，就是文件名里面带REG的最后运行，因为REG为注册软件或者环境设置文件，这些文件最后运行可以保证系统设置的正确），然后软重启即可。

写在最后

其实智能手机的应用技巧远不止以上这些，而且不同的机型往往还有其“独门绝招”。而随着智能手机平台不断地增强，其与生俱来的多功能、多用途、高扩展性以及便携性将会给我们的生活和娱乐带来更多便捷。也许将来智能手机将成为我们身边“一个都不能少”的一员。

■晶合实验室 龙猫（移动版）

高科技石头

——摩托罗拉PEBL U6手机



- 外观和手感颇令人满意
- 电池续航能力较强
- 外屏功能单一，内屏相对较小，摄像头只有30万像素，机身容易留下指纹，键盘手感一般
- V3之后又一款外观成功之作

网络支持：GSM/GPRS/850/900/1800/1900
通话时间：150～210分钟
待机时间：150～220小时
电　　池：710mAh锂电池
铃　　声：24和弦、Midi铃声，可使用MP3、AMR、iMelody格式
外　　屏：单色，96×32像素
主　　屏：26万色TFT，176×220像素
尺　　寸：49mm×86.5mm×20mm
重　　量：110g（实测）

附件：样机暂无
参考价格：2588元
联系方式：800-810-5050

PEBL U6是摩托罗拉公司近期力推的一款重头产品，这一点从街头随处可见的“浑然天成”的海报和电视台密集的广告投放就可看出端倪。正如其广告中所强调的，PEBL U6最大的卖点是其“浑然天成”的鹅卵造型。其外形设计简洁圆润，十分注重整体感。一块镶嵌在机身正面的黑色面板将摩托罗拉的Logo、分辨率为96×32的条状外屏、状态指示灯以及30万像素的摄像头尽收其中，此外除了机身侧面和背面点缀着几个功能键和同样强调整体感的扬声器外，整个机身上再没有任何多余的装饰。U6的外观涂层采用了类肤质材料，既增加了摩擦系数，又使持握时的手感不会那么“冷冰冰”的。

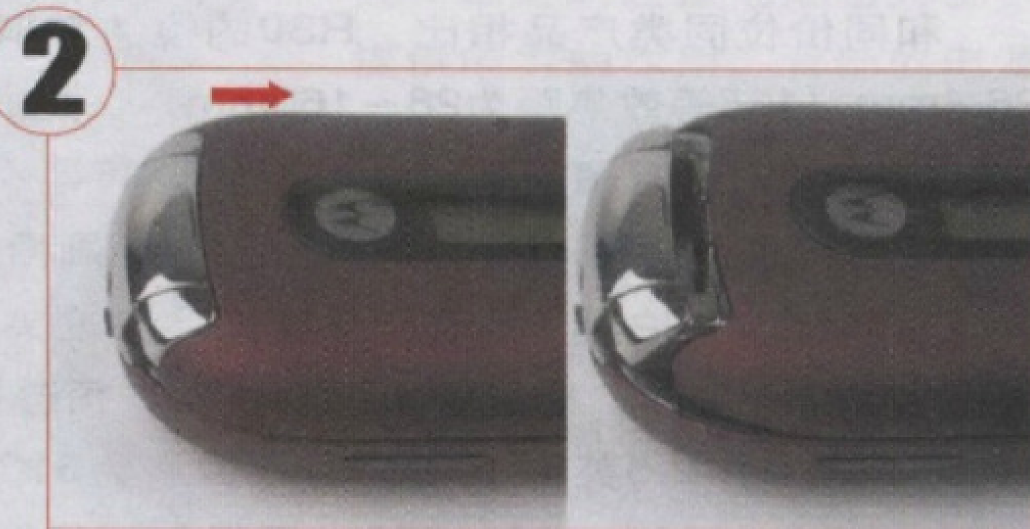
PEBL U6采用了较为特殊的双铰链与磁铁开关相结合的半自动翻盖设计，开启时需先向下推动翻盖，使上下盖的磁铁相互分离，上盖便会随之翻开，为单手操作带来了方便。打开翻盖后，可发现这部手机的内部设计与外观风格有较大的差异。该手机分辨率为176×220像素，26万色的TFT内屏色彩饱满，明亮细腻，美中不足的是其与机身整体比例相比尺寸略小。而与V3类似的波浪形镂空金属键盘设计虽个性十足，但由于数字键排列不十分和谐，且键程较短，导致其操作手感并不出色。

U6的功能基本可满足大部分日常应用，该机支持蓝牙无线连接，并可无线传输文件；机身带有Mini USB接口，可通过数据套件中包含的MPT软件与PC进行数据同步及更改图片、铃声等设置；支持MP3/MP4播放，但不可扩充的5MB机身内存限制了其实用性。U6还带有免提通话功能，内置1000条电话本，支持最多24条短消息群发，可收发不带附件的E-mail，并可动态储存短信；U6支持JAVA扩展，该机内置的游戏中有一款是移植自FC的经典作品《高桥名人之冒险岛》。

总体来说，U6比较适合那些更注重外观与个性的年轻人群。从V3到U6，不难看出摩托罗拉开始越来越注重从手机的外观设计上下工夫，而这种现象已然成为目前手机市场发展的一个趋势。这说明，当手机厂商主流产品的功能和品质都已难分高下的时候，谁能靠哪怕一点点外观的优势来打动购买者的心，谁就是胜利者。



U6的键盘采用了与V3相似的设计



向右推动手机上盖即可自动打开翻盖



图中圈内是扬声器，音量相当充沛

■晶合实验室 别理我

来自大变焦卡片机的诱惑 ——理光Caplio R30



- 具备大变焦的同时覆盖28mm广角
- 1cm微距
- 分辨率较差
- 规格诱人的大变焦产品，表现一般，价位稍高

有效像素：	513万像素
CCD尺寸：	1/2.5英寸
最高分辨率：	2592×1944
变　　焦：	5.7×光学
最大光圈：	3.3/4.8
焦　　距：	28～160mm
最近对焦距离：	1cm超级微距
ISO：	自动/64/100/200/400/800
液 晶 屏：	2.5英寸11.4万像素
存　　储：	SD/MMC卡
录　　像：	320×240@30fps
电　　池：	1150mAh锂电
体　　积：	95.0mm×53.0mm×26.0mm
重　　量：	134g（实测，不含电池等附件）
附　　件：	说明书、保修卡、软件光盘、相关连线、充电器、皮套
价　　格：	2400元
咨询电话：	800-830-7586

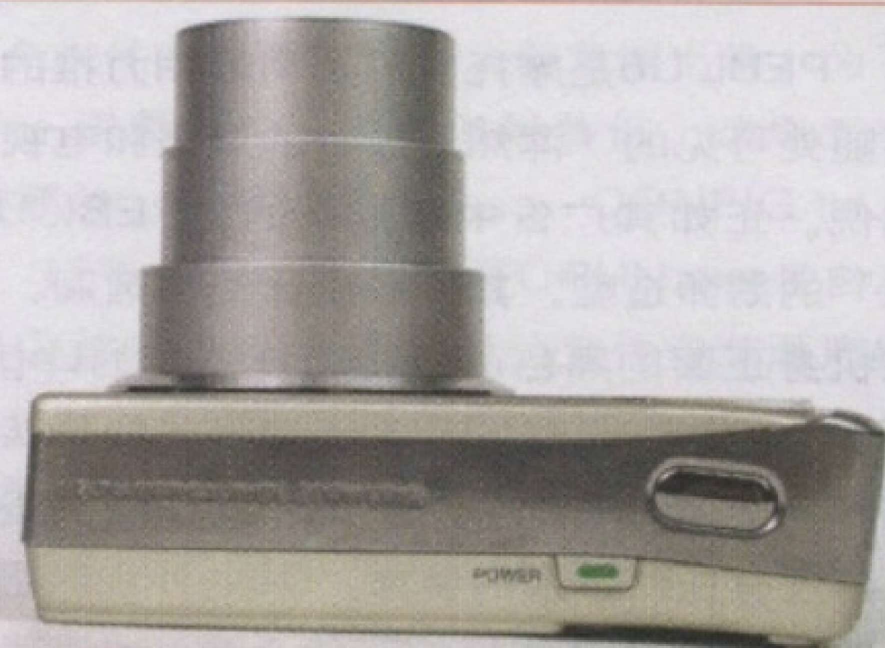
理光Caplio R30是R3的简化版，是2006年春节期间推出的一款拥有大变焦（覆盖28mm广角）且具有很强微距能力的入门机型。

外观设计上R30和R3几乎没有差别，虽然是低端机型，依然保持了金属机身和良好的工艺。R30的握持、操控感不错，从机身横切面可以看到右侧有轻微的内折，这使得大拇指在操作时位移更舒适。相机按键设计延续理光系列相机风格——设置简洁而功能丰富，具有快速调整功能的ADJ按键大大方便了用户使用。R30采用2.5英寸液晶显示屏，像素为11.4万，作为低端机型我们没有必要太过苛求。

和同价位同类产品相比，R30的镜头较有特色，焦距为4.6～26.4mm（135等效焦距为28～160mm），光圈为3.3～4.8，不仅提供5.7倍变焦，而且覆盖了28mm广角（135等效），更大的拍摄视角意味着在相同拍摄距离下能够囊括更多的画面信息，无论对风景拍摄还是环境人像拍摄，都有积极意义。该镜头的另一个特点是能够进行1cm微距拍摄，能够获得具有特殊广角透视效果的微距图像。

R30采用1/2.5英寸CCD，有效像素为513万；ISO感光度分档为64、100、200、400、800；提供包括手动在内的7种白平衡设置；测光方式包括多区、中央重点、定点；动态拍摄能力一般，320×240@30fps。相机属于典型的傻瓜式拍摄，9种情景模式让用户能够轻松应对不同拍摄环境。特别值得一提的是，R30具有连续拍摄功能，相机可以记录2.2秒内的16张照片在一个分辨率为2592×1944像素的文件中，体验真正的动感。

R30开机非常迅速，对焦也相当果断，只是在变焦和对焦时声音较大。虽然畸变控制不错，但从样张可以看出，相机的分辨率并不出色（尤其是长焦端），对于大变焦镜头来说既要分辨率优秀又要成本低廉几乎是不太可能；测试中R30的1cm微距拍摄效果不错，对焦速度令人满意；从色彩样张来看，RGB三色中红色和蓝色饱和度相对较高。R30的手动色温能有效矫正色彩，但似乎有些矫枉过正，导致画面略微偏冷。



机身右侧有内折，我们也可以看到长焦端伸出的镜头体积是比较大的


手动色温表现，略偏冷


超强的微距能力

■晶合实验室 狂暴鸭

口袋中的记录者——奥林巴斯WS-200S数码录音器



- 可将录音文件导出到电脑中进行保存，日后随时回放欣赏
- 整体设计巧妙，充分利用空间限制体积
- 性价比较低，在市场中不具备竞争能力
- 在闪存式MP3普遍具有录音功能的今天，WS-200S单一功能并没有太多的竞争力

容　　量：	128MB
文件格式：	4kbps WMA
显 示 屏：	单色LCD屏
接　　口：	耳机接口/USB 2.0/MIC接口
尺　　寸：	94.7mm×40.4mm×15.1mm（最大尺寸）
重　　量：	实测52.5g（含一节AAA电池）
附　　件：	耳机/USB延长线/使用说明书
价　　格：	1250元
咨询电话：	800-810-7776

稍有凸起的银色AAA电池仓依附在WS-200S黑色塑制的机身上，朴实无华的做工中透露着少许时尚的金属气息。WS-200S采用耗电量较低的单晶硅液晶屏幕，虽在现今看来有些老旧落伍，但电池使用寿命却是时尚彩屏无法比拟的，且单一的功能限制也使得其并没有安装高级液晶屏幕的需要。常用操作键安置在右侧的机身上，无论使用哪只手，均可舒心地进行操作。WS-200S的一大特点是可通过机身上的USB与电脑进行数据通信，将所录制的声音文件保存在个人电脑中。将电池仓与主机身分离便可看到隐藏的USB接口，它不仅担负着数据传输的责任，还起到连接电池仓为主机提供电力的作用。背部的电源键，在启动WS-200S后摇身变成卡榫，防止在外力作用下出现电池仓剥离机身的情况发生，设计颇为巧妙。

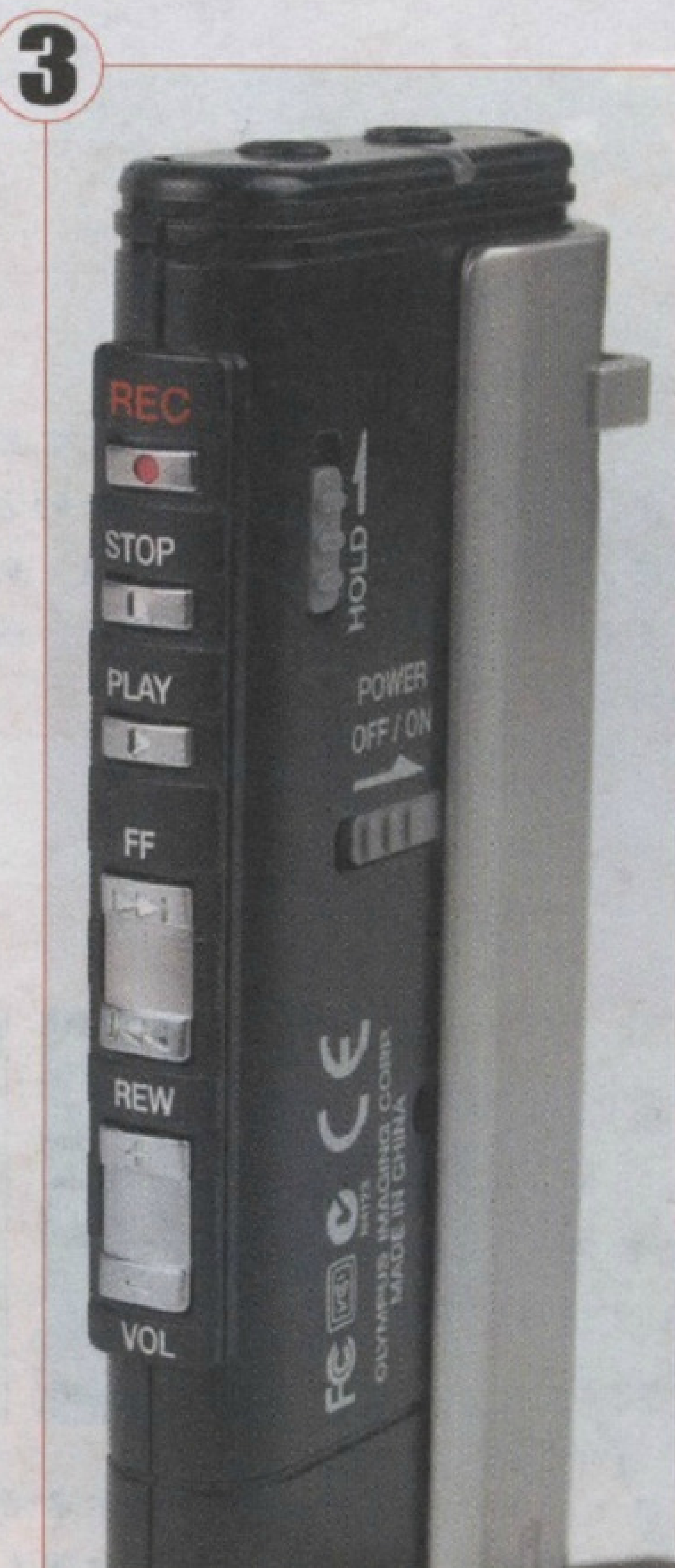
内部固化的128MB内存空间可存储55小时的录音，默认5个文件夹可分别管理相应文件。采用单声道4kbps WMA文件格式，录音体积小，回放质量尚可。实际操作过程中，内置MIC受环境音影响较大，杂音现象明显，且不存在智能抑制噪声的功能，即便是在极为安静、无法捕捉到任何声音的情况下，WS-200S也会依然处于工作状态。高保真录音模式与普通模式区别不大，建议配合外接设备以获得更好的效果。



L型的电池仓与隐藏在机身内部的USB接口



顶部的状态指示灯，在录音时会发出微微的红光



机身右侧与背部的主要控制按键，排列整齐注释明确

麻将方块大战

开发厂商： Game Square游戏广场

适用机型： 摩托罗拉V3/V600；诺基亚S40/S60系列；索尼爱立信K508c/700c/750c；三星D418

收费价格： 5元

下载途径： 发送301001到01166008（测试版发放时间：2006年3月12日～4月11日）



一款类似俄罗斯方块的休闲小游戏。游戏规则很简单：3个或3个以上同类型的麻将落在一起即会消去（如一万、三万、七万叠加在一起），消去的同时如果使上面的麻将落到下面又形成了一个同类型麻将的叠加，将会出现“连击1”字样。如果消去时机把握得好的话，可反复出现“连击”字样（最多达到“连击6”），尽享成就感。另外，游戏还提供“多人对战”模式，可登录到网上与其他玩家展开捉对厮杀，其中甚至还提供了“联赛”模式来让高手之间进行切磋。

赤子乘龙

开发厂商： 长春三赢

适用机型： 摩托罗拉 V/E/C系列；诺基亚 S40/S60系列

收费价格： 8元

下载途径： 编辑短信DK发送到95887117



由长春三赢开发、深圳数字鱼发行的射击类游戏大作《赤子乘龙》登录手机百宝箱。游戏的背景设定在中国的古代，玩家将骑乘一条英姿飒爽的飞龙，驰骋在神秘莫测的仙林、冰天雪地的极地、流刃若火的岩浆、气势磅礴的天都，与各路仙怪神魔展开一场感天动地的生死鏖战。游戏节奏明快、音乐极具中国古典器乐演奏之神韵，十分适合玩家在闲暇之余过一把闯关瘾。最值得一提的是，游戏支持“实时更新关卡系统”，这意味着你每次进入游戏，遇到的关卡都是不同的。

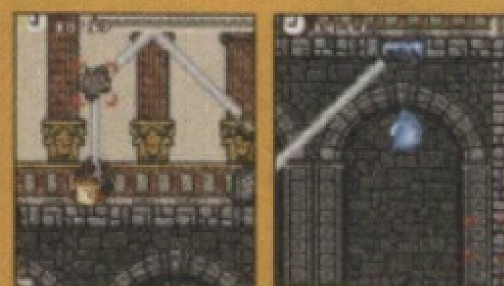
魔咒之黑狱亡魂

开发厂商： 南京颂歌

适用机型： 诺基亚 S40

收费价格： 8元

下载途径： 编辑短信MZH发送到95887117



看标题似乎是一款动作类游戏，其实是一款不折不扣的益智类游戏。面对众多邪恶亡灵的挑战，玩家对付它们的唯一武器就是一面“圣光魔镜”。你要做的就是调整镜子的方向，让入射角与反射角巧妙地形成一个特殊的角度，引导圣光将恶魔烧灼成灰烬，解放它们已经腐朽的亡魂。别看规则很简单，不仔细动脑筋的话，可是很难通关的。尤其是到了后面，需要反复调整多面魔镜的折射角度，通过数束圣光的穿透，才能将最终Boss吸血魔王送入坟墓。考验你智慧与勇气的时刻到了，上吧，勇士！

2006实况足球

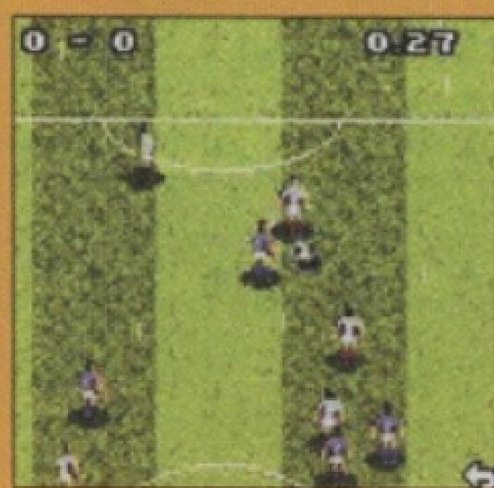
开发厂商： 南京颂歌

适用机型： 诺基亚 S40

收费价格： 6元

下载途径： 编辑短信A发送到95887117





2006年最重要的一件大事恐怕就是德国世界杯了，所有参与此项比赛的足球运动员均以自己能够踏入这座神圣的殿堂而备感自豪，因为它意味着职业足球赛场上最高的荣誉。虽然足球场上的世界杯可能今生与你无缘，但手机上的足坛世界杯还是将由你来谱写——《2006实况足球》就是这场杯赛的缩影。中国队是不可能夺冠了，但作为中国人的你就在这里圆你的梦吧（小提示：用#键调出小地图可助你事半功倍）。



严打流氓在行动——赶走你电脑中的"流氓软件"

■广东 GZ

编者按： 前段时间，华军软件站（www.onlinedown.net）封杀了暴风影音（My MPC）的下载，并有这样一段说明："此软件由于强制安装插件；或虽有插件安装选项但用户很难看到；或诱使用户安装插件，可能对用户使用电脑造成不便和麻烦，现已被华军软件园停止下载，请用户下载同类软件使用。"不管这是否是华军吸引公众注意的一种手段，强制安装流氓软件的行为已经越来越受到唾弃。

构成世界的并不止黑和白，还有游走于边缘的灰色地带，IT世界也照样如此。随着互联网络迅猛急进，软件行业开始出现合法商业软件和病毒木马之间的中间地带，游离其中者虽不能定义为"病毒""木马"，却会给计算机用户带来莫大困扰。这些灰色软件不请自来，往往无孔不入，却又不能像正常软件一样挥之即去，杀毒厂商讨之无名，只好袖手旁观，普通用户伐之无力，却又欲告无门。长期如此，形成国内网络和软件行业又一道独特风景。众怒之下中国网络行业协会不得不另创新词，称之为"流氓软件"，形容贴切，又分外凸现无可奈何。

一、潜入方式

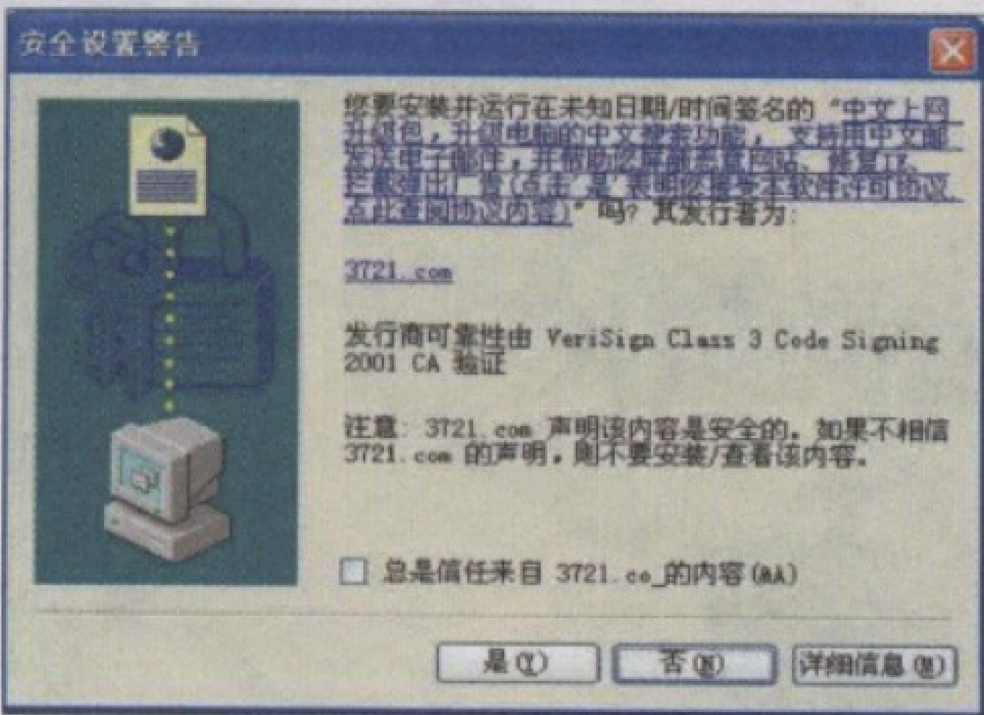


图1：如此窗口大家都熟悉吧？

应该说"流氓软件"的定义始兴于3721，其时流氓软件侵入用户计算机的主要方式为通过网络植入，用户正常浏览网站时频繁弹出窗口或插件安装提示（图1），插件安装提示弹出前通常会引起系统短暂假死。由于微软操作系统的自身缺陷无法关闭提示，用户往往不堪其扰或疏忽之下点击"同意"进行安装。然而

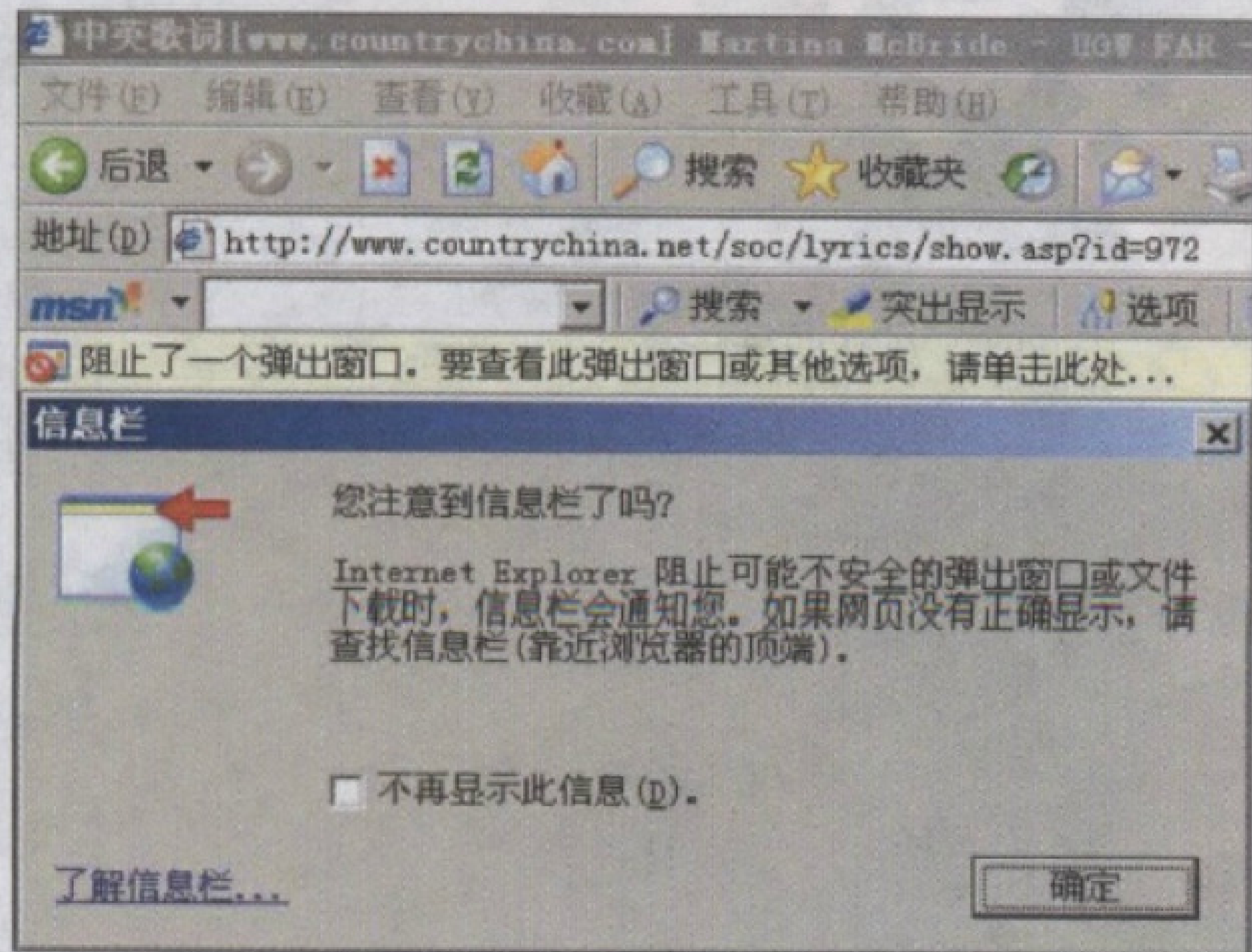


图2：微软总算有所动作了

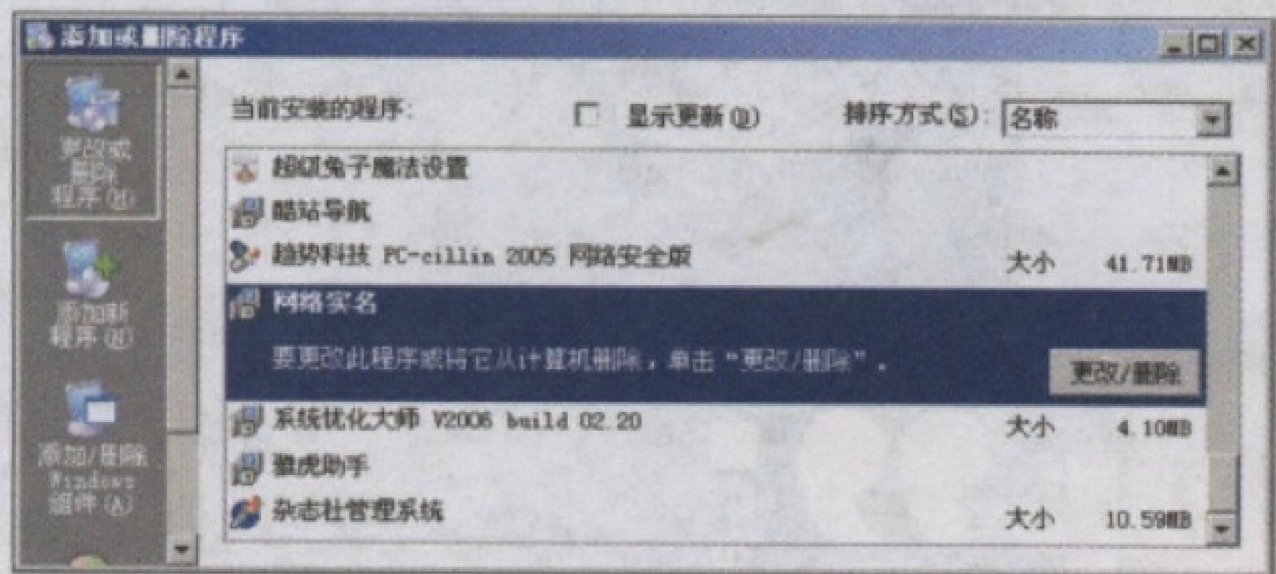


图3：安装了某软件后发现多了几个"方便用户"的软件

随着Windows XP SP2的强势发布，以及Maxthon等第三方网络浏览器的不懈努力，这种通过浏览器植入安装以及强制下载安装被有效遏制（图2），于是流氓软件厂商又引入了新的推广方式，即在某些共享软件和免费软件中进行捆绑安装。捆绑安装过程中虽有安装选项，但习惯一路回车安装软件的用户，往往在不知情的时候将其装入系统的概率极大（图3）。更有甚者将捆绑的流氓软件作为默认插件安装或干脆不可预见地强制性安装，用户无论选定何种安装方式都必然会安装上捆绑软件，例如最新版的播放器暴风影音，虽然有3个捆绑软件的选择安装提示，但最终必然会安装上易趣工具栏，也正因此遭到著名软件下载网站华军软件园的封杀。事实上软件捆绑已成为目前流氓软件侵入用户计算机的主要方式。既然用户通过弹出窗口拦截和网络插件免疫，基本能规避流氓软件从网络浏览器植入，那么如何才能避免软件捆绑方式的流氓软件呢？

事实上大多数共享软件或免费软件的作者并不会主动捆绑软件（极少数捆绑者至少会提供可选择的安装项目，避免遭遇用户抵制），而是往往经过第三方的汉化或DIY增强版，再被这些"第三方"捆绑上强制安装的流氓软件牟利。

此版本推荐安装大小为 21.2M

此版本精简安装大小为 17.9M

MD5验证码：afebd846e90752562bad920339b8b869

图4：正规网站下载都有MD5验证码

要避免捆绑方式的流氓软件，首要原则就是在用户没有语言和技术障碍的前提下，保证只使用原始版本软件，不要使用不明来历的第三方修改版本。下载软件也尽量选择发行软件的官方网站，即使无法从官方网站对应下载，至少也要获取软件原始版本的MD5验证码（图4），以便对第三方网站下载的软件进行CRC校验。CRC校验是简单却非常稳妥的办法，以Total Commander中操作为例，用鼠标点选放置在

图5：可以进行CRC校验

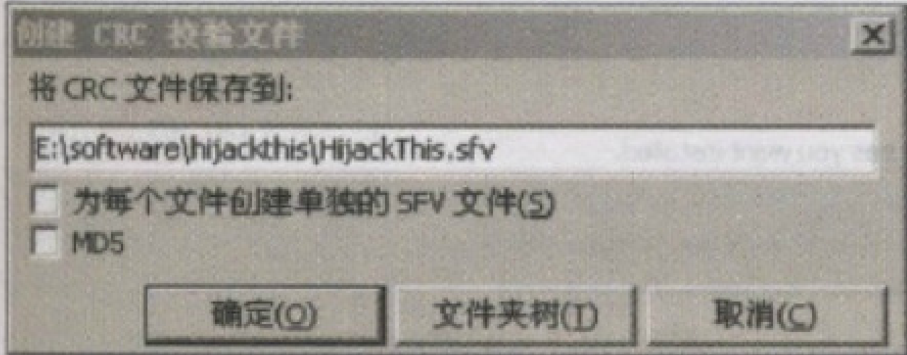


图6：创建校验文件

硬盘上的软件安装程序，然后选择菜单"命令"→"创建CRC校验文件"（上页图5），在跳出对话框中勾选"MD5"选项（图6），点击"确定"即可在软件安装程序文件夹中生成一个尾缀名为MD5的文件，使用文本编辑器将其打开，将其中的MD5验证码与原始版本软件的MD5验证码对比，如果完全一致则可确认下载的软件安装包为未经修改的原始版本（图7）。

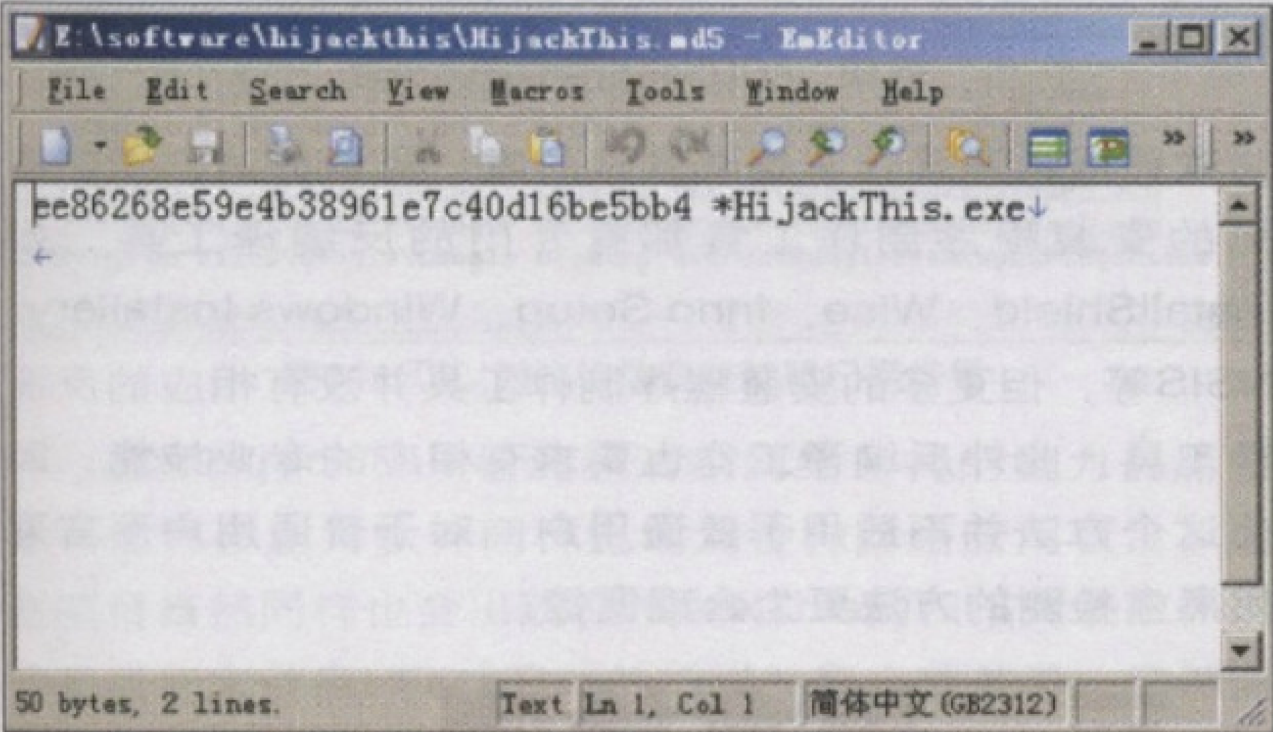


图7：HijackThis英文版的MD5码

二、捆绑判断

并非所有第三方汉化或DIY都会捆绑流氓软件，对于存在语言或者技术障碍的用户，如何辨识出第三方修改软件是否捆绑软件，从而有选择性地安装所需软件和规避捆绑软件？由于Windows操作系统平台相当成熟，其应用软件也具有结构一致性，其实只要遵循某些基本方法来修改应用程序资源，即使不懂编程也可以轻易完成汉化或DIY修改。因此对于第三方修改的不同种类软件，应该依照其原始版本来逐一分析。

许多共享软件或者免费软件都仅是一个可执行主应用程序，对于这种软件的汉化是修改主应用程序中的字符串资源，可以看出这种中英文的替换其实不会对应用程序的文件体积有太大影响（图8），通常这种软件本身的文字资源也有限，也就是说经过汉化的软件与原始版本的体积差异一般在1kB以内，至多也不过是数kB的差异，因此只要简单对比两者的文件体积即可初步判断

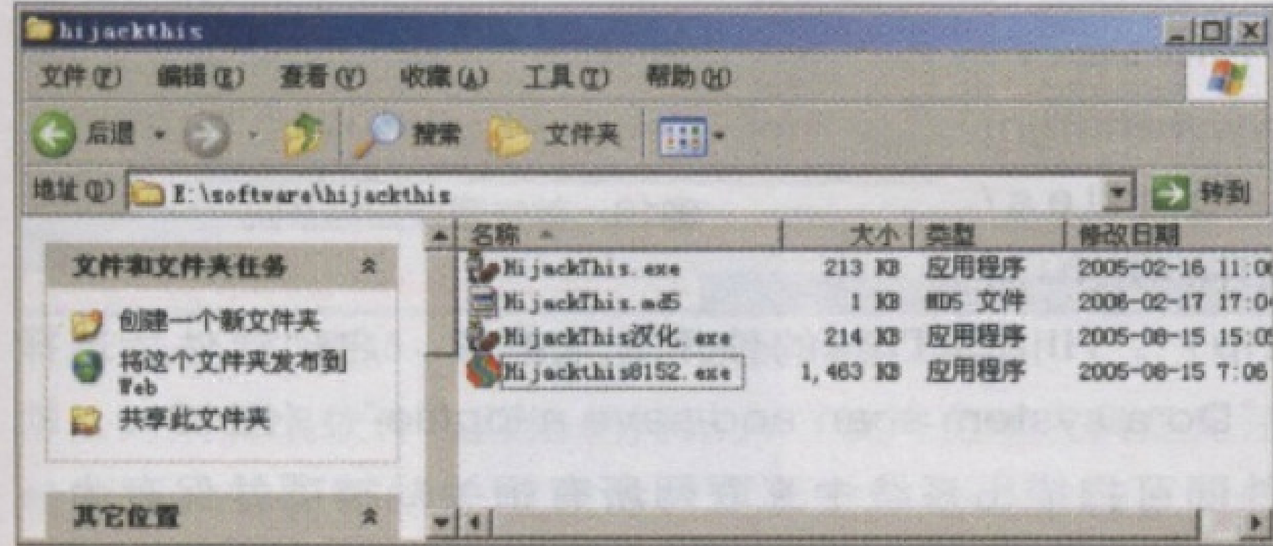


图8：3个版本文件大小对比

是否有捆绑软件。以HijackThis汉化版为例，其英文原始版本仅仅只是213kB的体积，而捆绑流氓软件的HijackThis汉化版体积却达到1.4MB，尽管其图标和执行都一如正常文件，但从体积的巨大差异一眼即可判别有捆绑软件。

这种可执行软件捆绑方式最常用于木马捆绑，原理无非是将两个可执行文件以文件流方式融合在一个文件内，其中最简单也是目前用得最多的一种方式，就是将B.exe直接附加放置到A.exe的末尾，于是A.exe被执行时，B.exe也跟着被执行。由于一个完整有效的PE/EXE文件都包含了几个绝对固定的特点，例如文件以MZ开头，跟着DOS头后面的PE头以PE\0\0开头，利用这些特点用户很容易检测和分离这种捆绑。使用UltraEdit等16进制编辑工具打开目标文件，并且搜索关键字MZ或PE（图9）。如果找到两个或两个以上则说明该软件已被捆绑，而分别复制两个MZ（PE）之间的内容另存为可执行文件，则可成功捆绑文件进行分离。事实上许多所谓"捆绑文件检测工具"也都是将文件读出来，然后检索关键字MZ或PE，所以这些工具并不比用户手动检测更可靠。

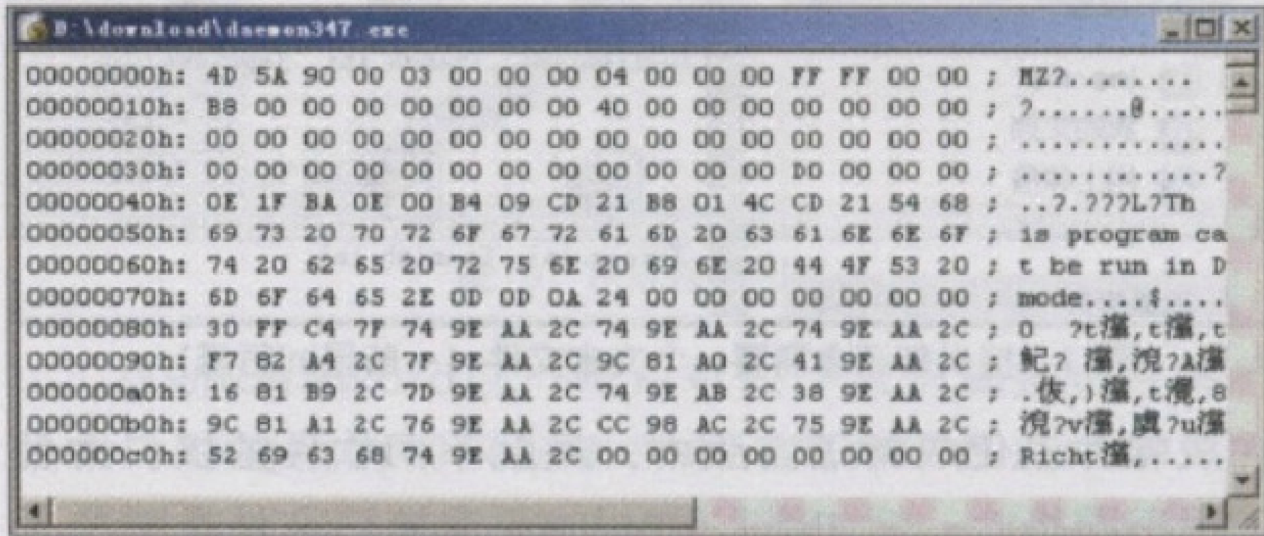


图9：开头有个MZ，后面跟着"This program"就是一个程序

不过这种检测仅适用于这种没什么技术含量的捆绑，对稍微复杂一些的捆绑方式都无能为力，如将被捆绑软件作为目标文件的资源捆绑，或干脆编译为数组存在目标文件中，这类都是执行时再还原生成捆绑文件，即使用专门的工具进行分析也很难检测。事实上对于普通用户而言，最简单有效的判断方式仍然是对文件体积的比较。无论哪种可执行文件的捆绑方式，也不管是否有加壳压缩，要在目标文件中容纳下被捆绑软件，捆绑后的目标软件体积必然会增大，大多数流氓软件并不像木马病毒那样小巧，捆绑后的体积增幅通常相当可观，因此对于单一可执行文件的软件，用户只要仔细比较原始版本的体积，有较大增幅的汉化版本必然存在捆绑。

另一类的软件则带有标准的插件接口，其汉化或DIY仅仅只要简单加入一个符合其接口标准的文件，并不需对软件本身进行修改，只要使用文本编辑器，任何人都能完成汉化。例如打开韩国软件播放器KMPlayer的安装目录，可看到其下有"Language""Plugins""Skins"等子目录，这些目录分别对应软件的语言、解码器、皮肤界面等接口（图10）。打开"Language"子目录，可发现其中都是以各自语言版本命名的ini文件（图11），使用文本编辑器任意打开一个ini文件，按格式修改替换其中文本内容，另存为一个新的ini文件即可

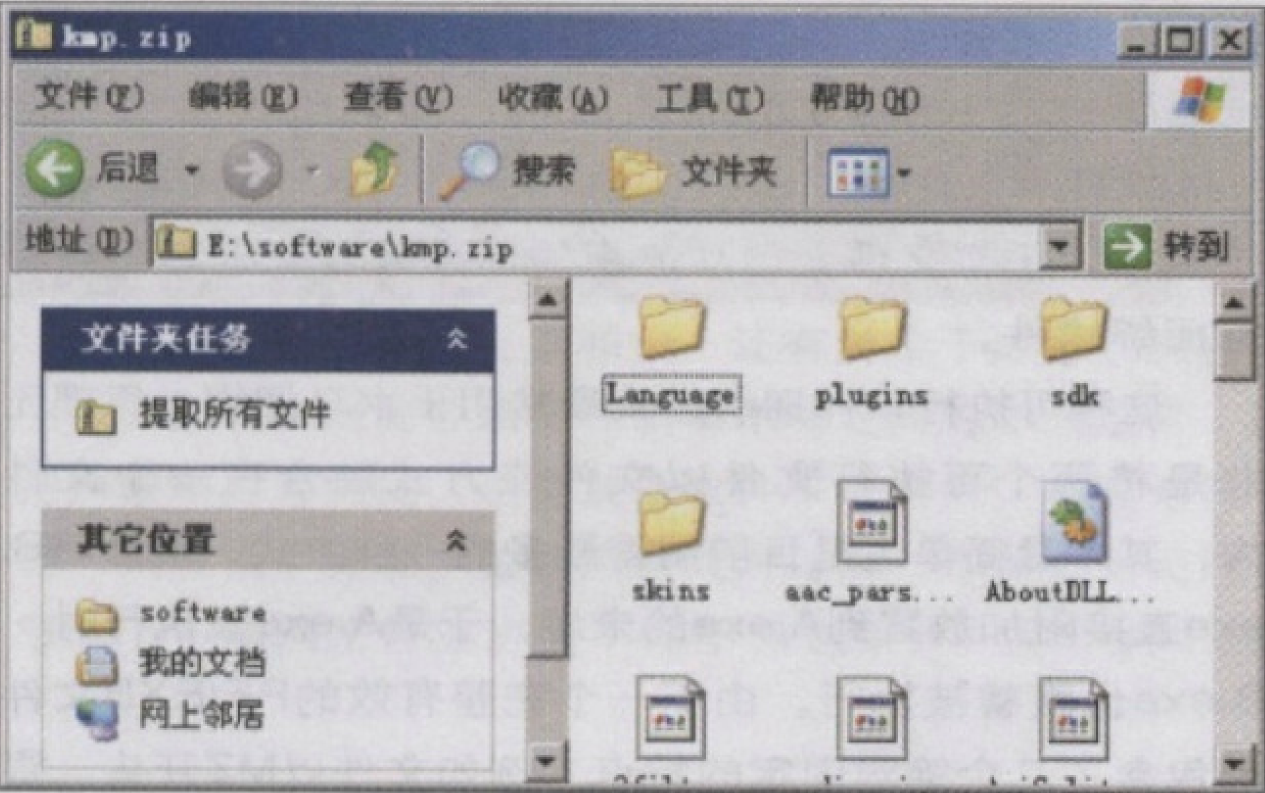


图10：KMPlayer提供其他语言接口

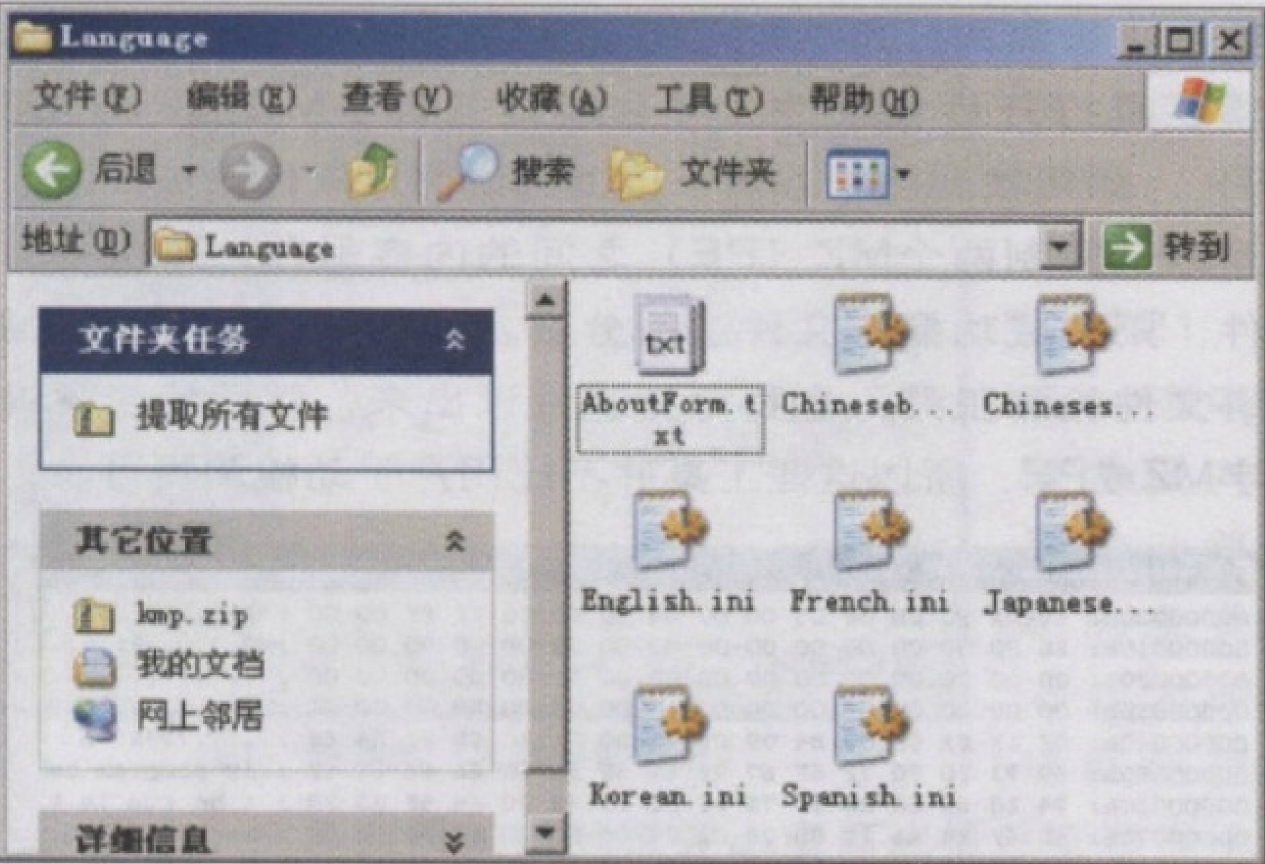


图11：提供新语言需要一个文本文件（一般是ini后缀）

完成软件汉化或新语言版本。虽然不同软件的接口文件使用不同格式，例如BitComet的语言接口文件是XML文件，FTPRush的语言接口文件是自命名的lng文件等，但通常都可使用文本编辑器打开，只要不破坏其格式替换文本都可简单完成汉化。也就是说这类带有标准接口的软件无论汉化还是DIY增强，其汉化或增强版本的文件完全可单独发行，并不需要原版软件中的其它任何文件，最多为方便网络传输汉化文件打成压缩包，或为方便用户使用制作自解压包（指定文件释放目录），而用户也只要将这些文件简单放置在相应目录即可。因此对应此类软件发布的汉化或增强版本，用户只要选择单独发行的汉化包或增强包，并保证可手动解压文件包和自己放置文件，那么完全可以避免捆绑文件。如果此类软件的汉化或增强版本的发布者，坚持使用更麻烦的程序安装方式，那么就很可能存在猫腻，对于这种修改版本没有把握的用户应主动放弃。

然而仍然有一部分软件的汉化或DIY修改非常复杂，例如要汉化看图软件ACDSee Powerpack，必须修改多个EXE和DLL可执行文件的资源，而这些文件被分散放置在硬盘分区的多个目录中，普通用户自己放置肯定有一定困难，因此制作为程序安装方式有其必要性（图12），有的则干脆将汉化或修改好的整个软件打包发布。由于存在重新制作程序安装包，其具体内容和执行行为完全取决于制作者，而用户已无法通过文件体积和发布包判断是否具有捆绑软件。反编译安装程序是不安

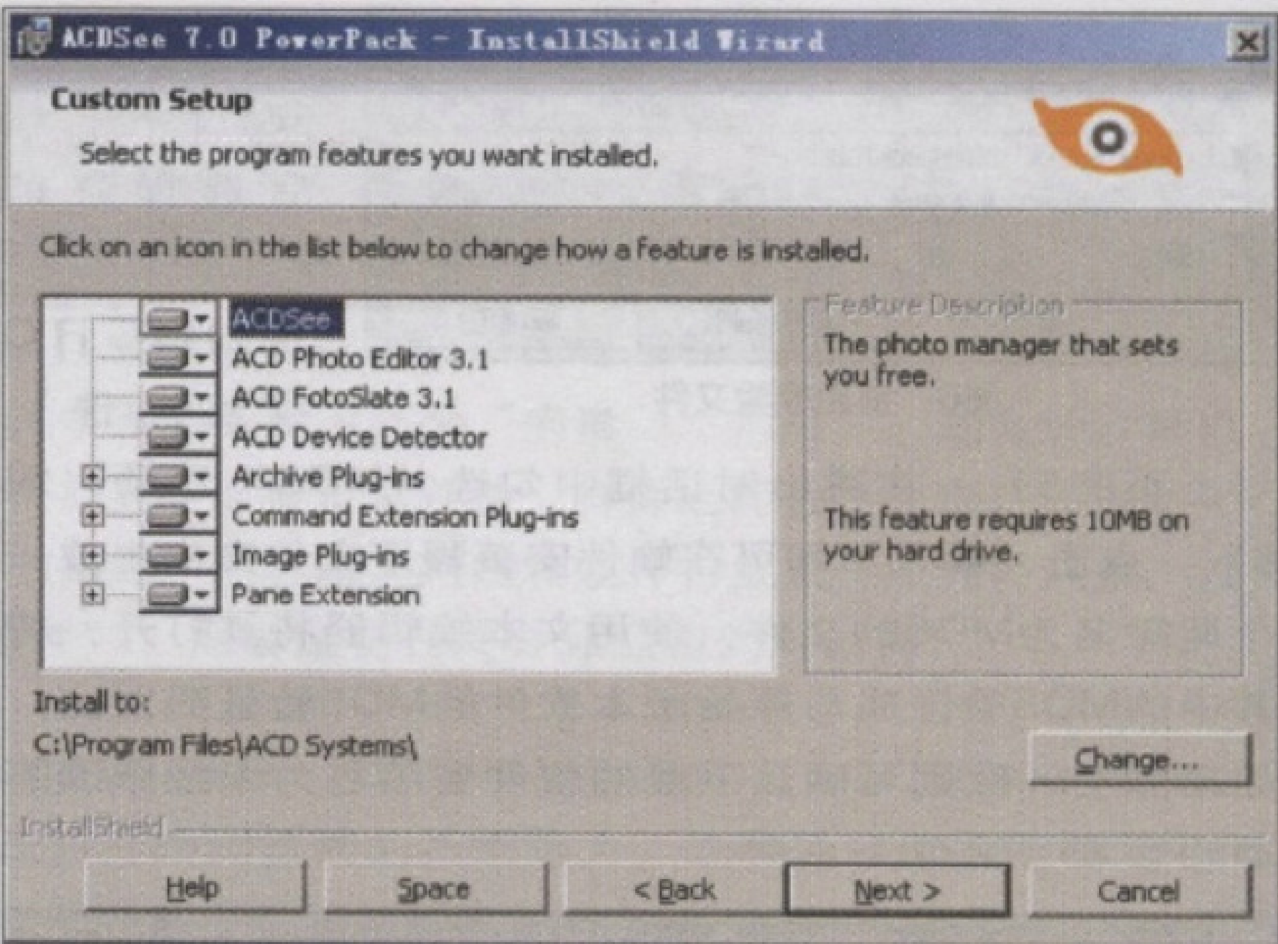


图12：ACDSee组件过多且分散

装软件而检测是否有捆绑软件的唯一可行办法，虽然常见的安装程序制作工具都有专门的反编译工具，如InstallShield、Wise、Inno Setup、Windows Installer、NSIS等，但更多的安装程序制作工具并没有相应的反编译工具，此外反编译工作也要求有相应的专业技能，因此这个方法并不适用于普通用户，对于普通用户而言采用黑盒检测的方法更为合理便捷。

三、黑盒检测

要进行黑盒检测必须先建立一个封闭的拟真环境，所以只要使用虚拟机VMware即可。将需要检测的目标软件放入虚拟机VMware中安装，由于流氓软件侵入用户计算机主要是为了广告目的，通常不会像木马病毒刻意隐藏所有信息，反而会抓住能出现的机会传递某些信息，最简单的情况用户只需安装目标软件后略花些时间使用（尤其是网络方面相关应用），即可肉眼检测出目标软件是否被捆绑软件，相对复杂的情况则需要借助工具。

出于广告目的，大部分流氓软件都会使用网络劫持技术，因此快速检测它们的办法是使用反劫持工具软件HijackThis（http://www.merijn.org/files/hijackthis.zip）。HijackThis的使用非常简单，启动软件后选择“Do a system scan and save a logfile”（图13），软件即可扫描出系统中互联网所有相关劫持项并保存为一个记录文件，如果在安装目标软件前后分别扫描一次，

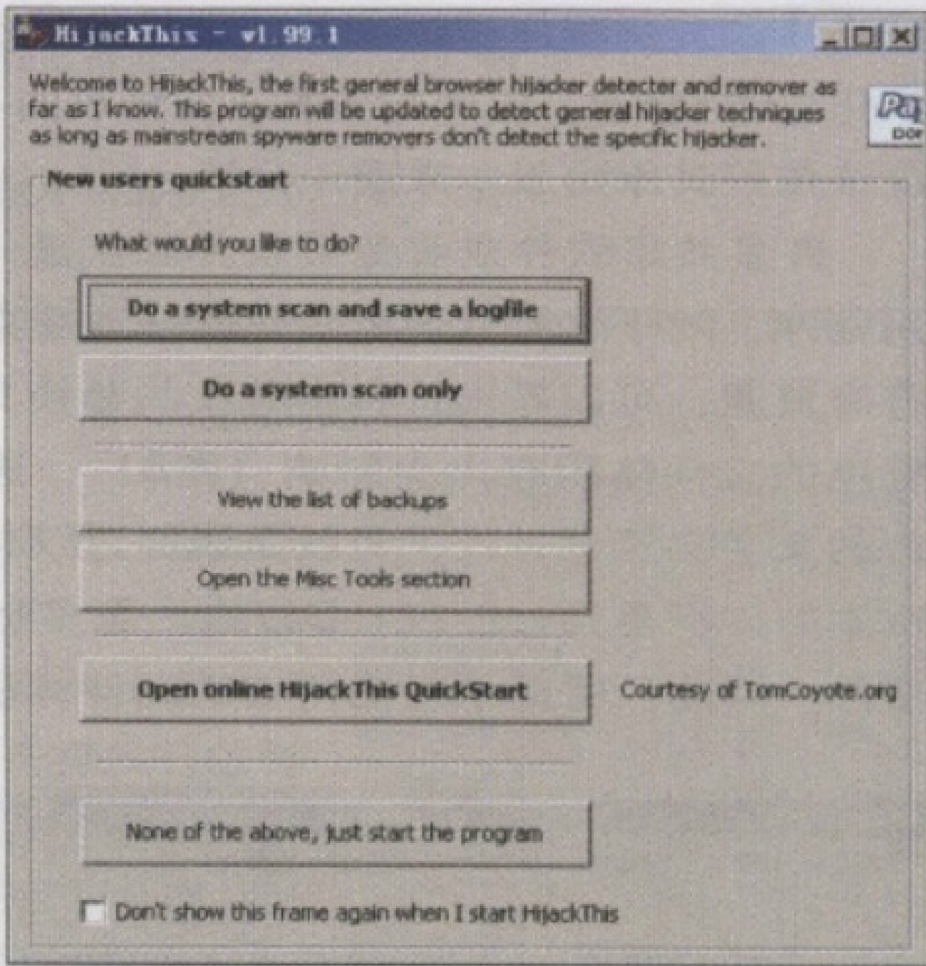
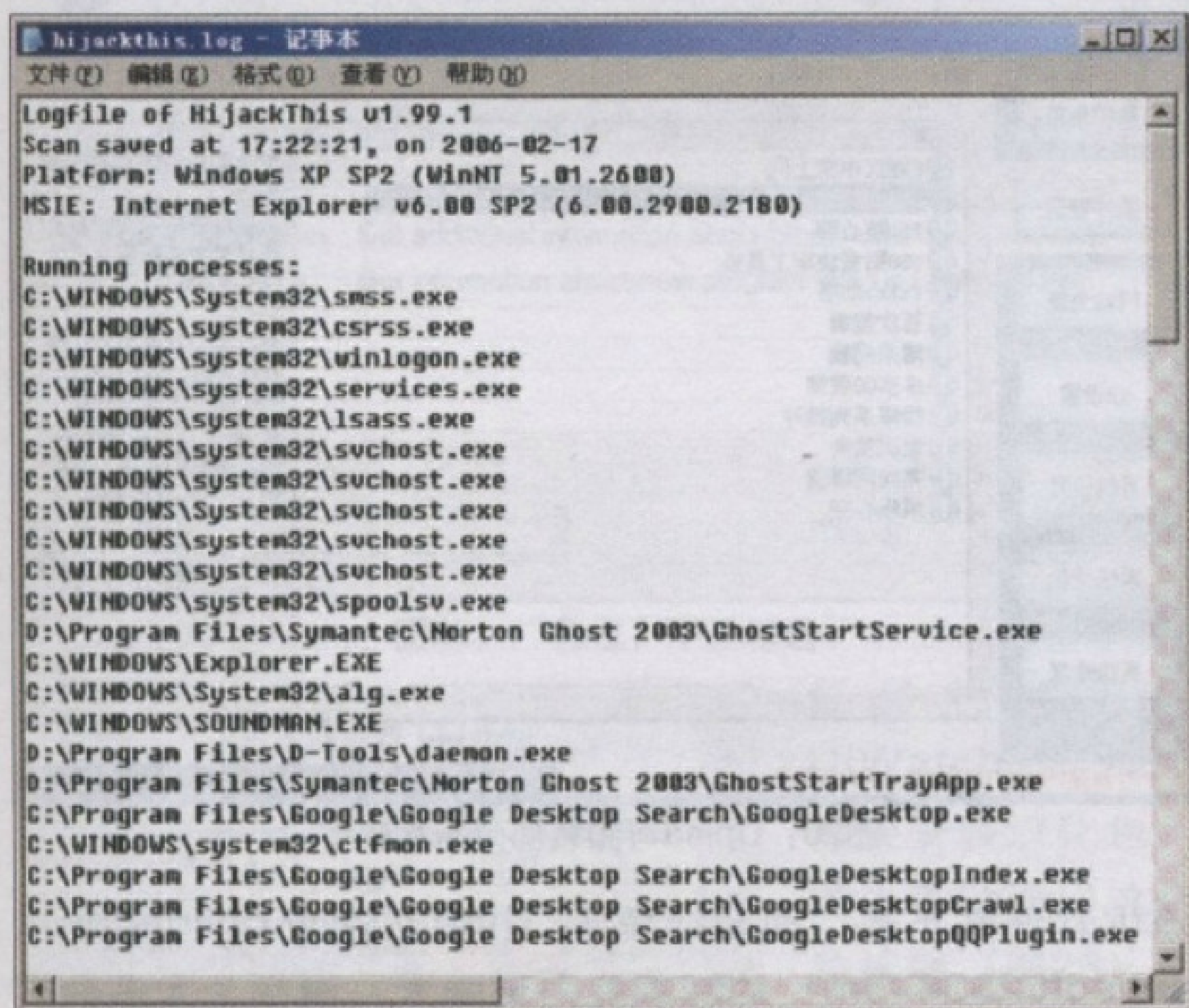


图13：首先需要扫描系统

然后两个记录文件对比查看即可快速断定是否捆绑有流氓软件（图14）。



hijackthis.log - 记事本

文件(F) 编辑(E) 格式(O) 查看(V) 帮助(H)

```
Logfile of HijackThis v1.99.1
Scan saved at 17:22:21, on 2006-02-17
Platform: Windows XP SP2 (WinNT 5.01.2600)
MSIE: Internet Explorer v6.00 SP2 (6.00.2900.2180)

Running processes:
C:\WINDOWS\System32\smss.exe
C:\WINDOWS\system32\csrss.exe
C:\WINDOWS\system32\winlogon.exe
C:\WINDOWS\system32\services.exe
C:\WINDOWS\system32\lsass.exe
C:\WINDOWS\system32\svchost.exe
C:\WINDOWS\system32\svchost.exe
C:\WINDOWS\System32\svchost.exe
C:\WINDOWS\system32\svchost.exe
C:\WINDOWS\system32\svchost.exe
C:\WINDOWS\system32\spoolsv.exe
D:\Program Files\Symantec\Norton Ghost 2003\GhostStartService.exe
C:\WINDOWS\Explorer.EXE
C:\WINDOWS\System32\alg.exe
C:\WINDOWS\SOUNDMAN.EXE
D:\Program Files\D-Tools\daemon.exe
D:\Program Files\Symantec\Norton Ghost 2003\GhostStartTrayApp.exe
C:\Program Files\Google\Google Desktop Search\GoogleDesktop.exe
C:\WINDOWS\system32\ctfmon.exe
C:\Program Files\Google\Google Desktop Search\GoogleDesktopIndex.exe
C:\Program Files\Google\Google Desktop Search\GoogleDesktopCrawl.exe
C:\Program Files\Google\Google Desktop Search\GoogleDesktopQQPlugin.exe
```

图14：可以对比软件安装前后扫描结果

虽然HijackThis检测和清除网络劫持的能力毋庸置疑，但许多正常软件同样会增加各种网络应用项目，这些项目当然同样也会出现在HijackThis的扫描列表中，当安装目标文件后HijackThis的扫描结果出现差异，仍然需要用户自己判断是目标软件添加，还是捆绑软件所添加的。如果用户对于判断HijackThis的列表项目有困难，那么不妨结合另一个网络插件管理工具Upiea同时进行检测（http://www.onlinedown.net/soft/35733.htm）。Upiea的优势在于作者收集了众多国内外网络流行的网络插件并不断更新，在HijackThis中需要用户自己判断的插件项目，在Upiea中往往可轻易看出属于目标软件安装，还是属于捆绑的流氓软件所安装（图15）。结合HijackThis和Upiea两个软件工具，用户能快速判断出目标软件是否捆绑有网络劫持相关的流氓软件。

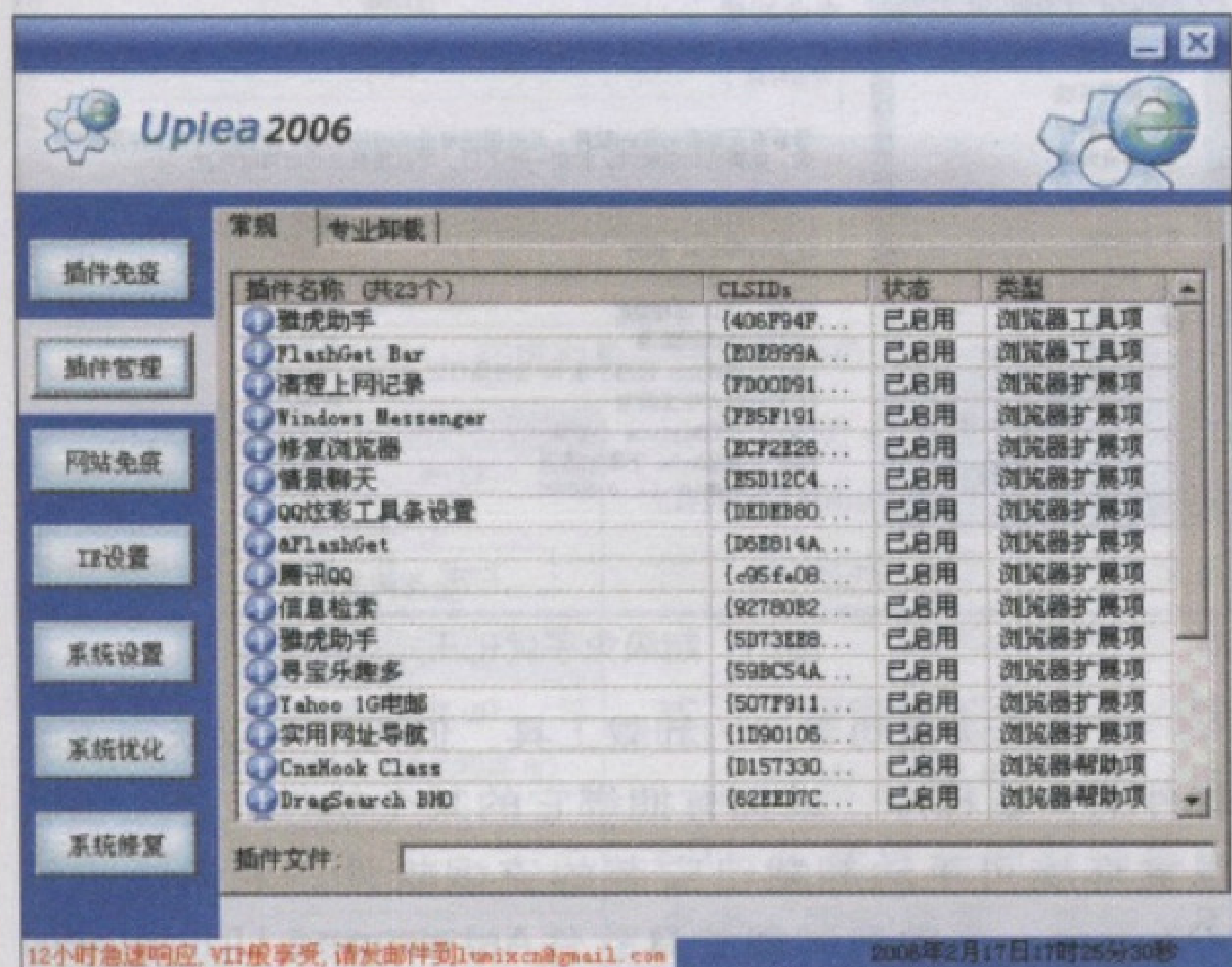


图15：方便好用的网络插件管理工具

如果流氓软件与网络劫持无关，使用上述工具是无法检测出来的，不过流氓软件肯定要主动启动运行以发挥作用，通常用户会在安装目标软件后依次检查任务管理器中的进程、注册表中的启动项以及管理配置工具中的系统服务列表，即可判断出是否被捆绑了其它软件。然而由于某些流氓软件使用的技术已经近乎木马，例如以系统驱动模块的形式存在，因此可以做到在任务管理器中隐藏进程，在注册表中隐藏启动项，在服务配置工具中隐藏服务项，甚至连通讯的端口和流量也能被隐藏起来，也就是说无论任务管理器还是系统配置实用程序，甚至系统自带的注册表工具全部失去了检查效果，大多数第三方检测工具也同样无能为力，此时用户能依靠的是同样运作于系统层的木马检测工具IceSword（http://www.ttian.net/website/2005/0829/391.html）。

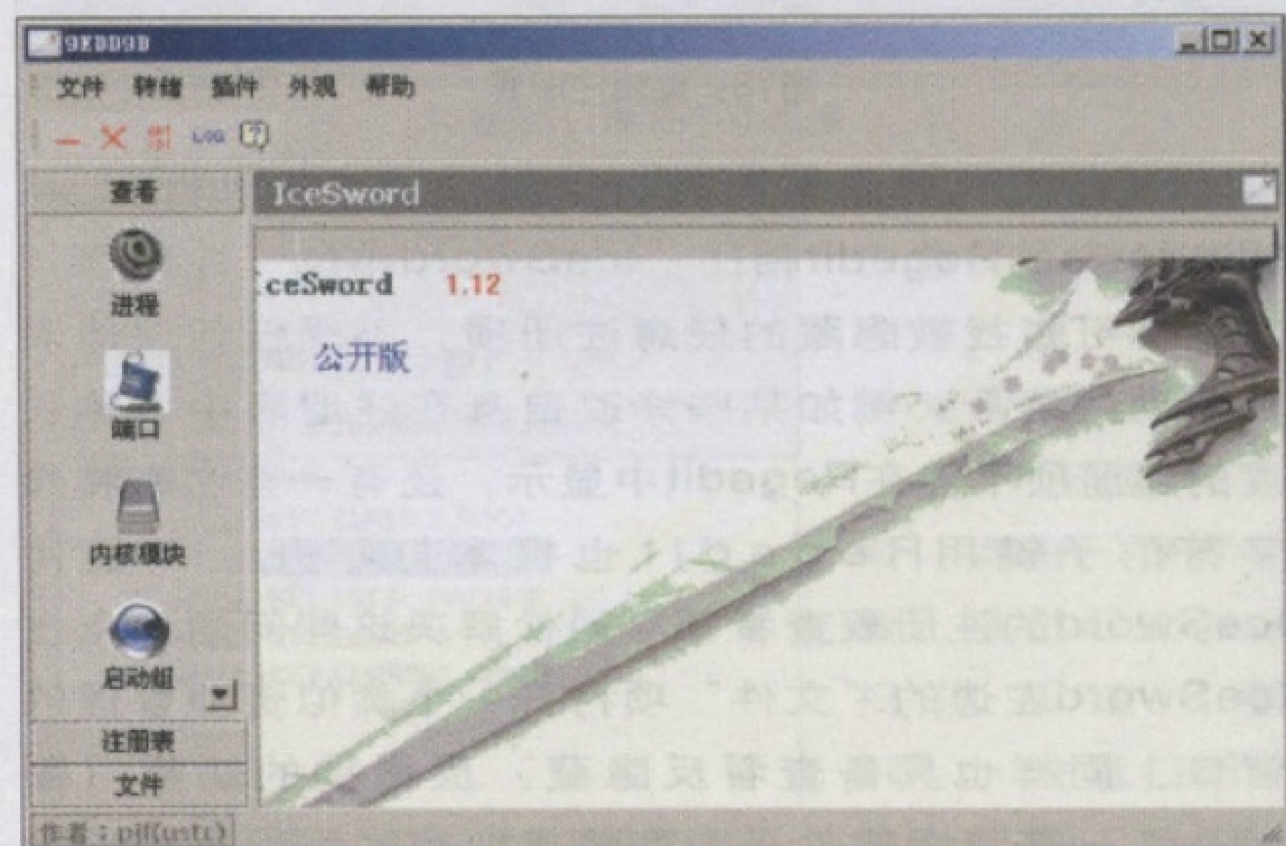


图16：系统检测利刃

启动IceSword后，用户可以注意到其系统任务栏或软件标题栏的都只是字符串，而并不是通常所见的软件程序名(图16)。事实上用户每次启动IceSword所出现的字符串都是随机生成，这样其它应用程序不能通过标题栏来关闭它，这能防止许多恶意软件监控关闭进程管理器的行为。点击IceSword左边“查看”栏中的“进程”项，在右边的进程列表中可查看到当前系统中所有可见和隐藏的进程了。隐藏的进程会以红色醒目地标记出来，同时在进程列表中可查看每个进程文件的路径，因此用户一眼就能轻松查找到具有隐藏功能的流氓软件进程。如果系统中存在隐藏的进程，那么依次点击“查看”选项下的子项目，即可进一步查看系统加载了哪些内核驱动文件，是否具有隐藏的注册表启动项和隐藏的系统服务项目（图17），综合这些信息就能判断出流氓软件的自启动方式以及文件存放的位置。点击IceSword左边的“注册表”

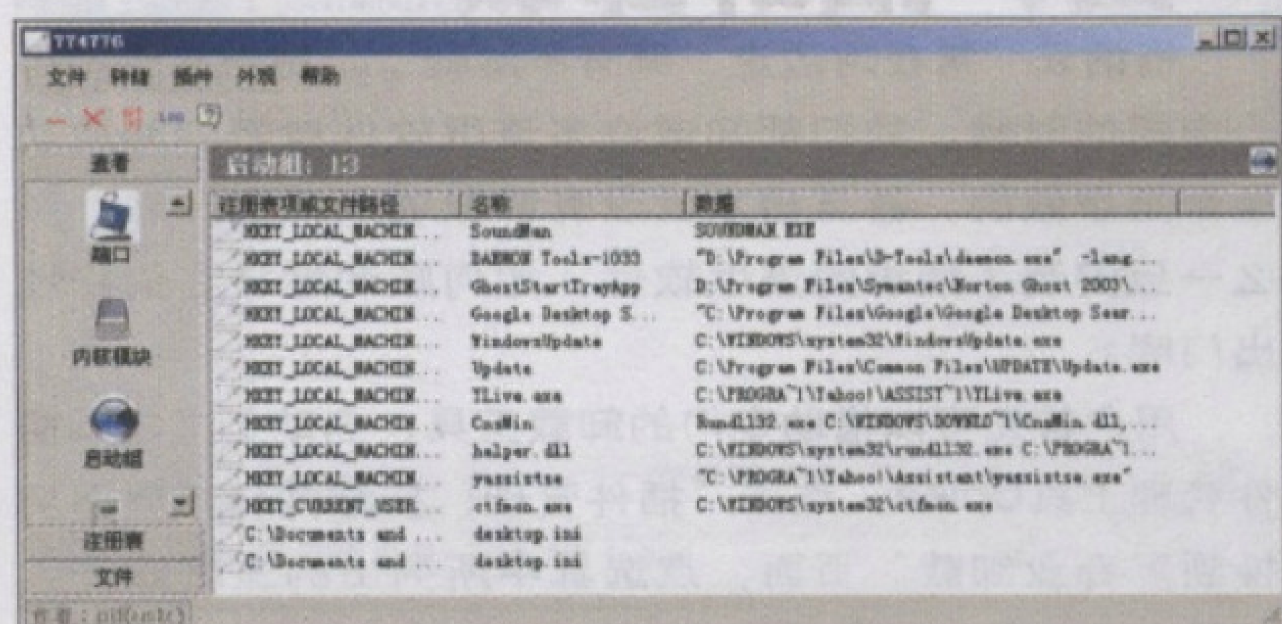
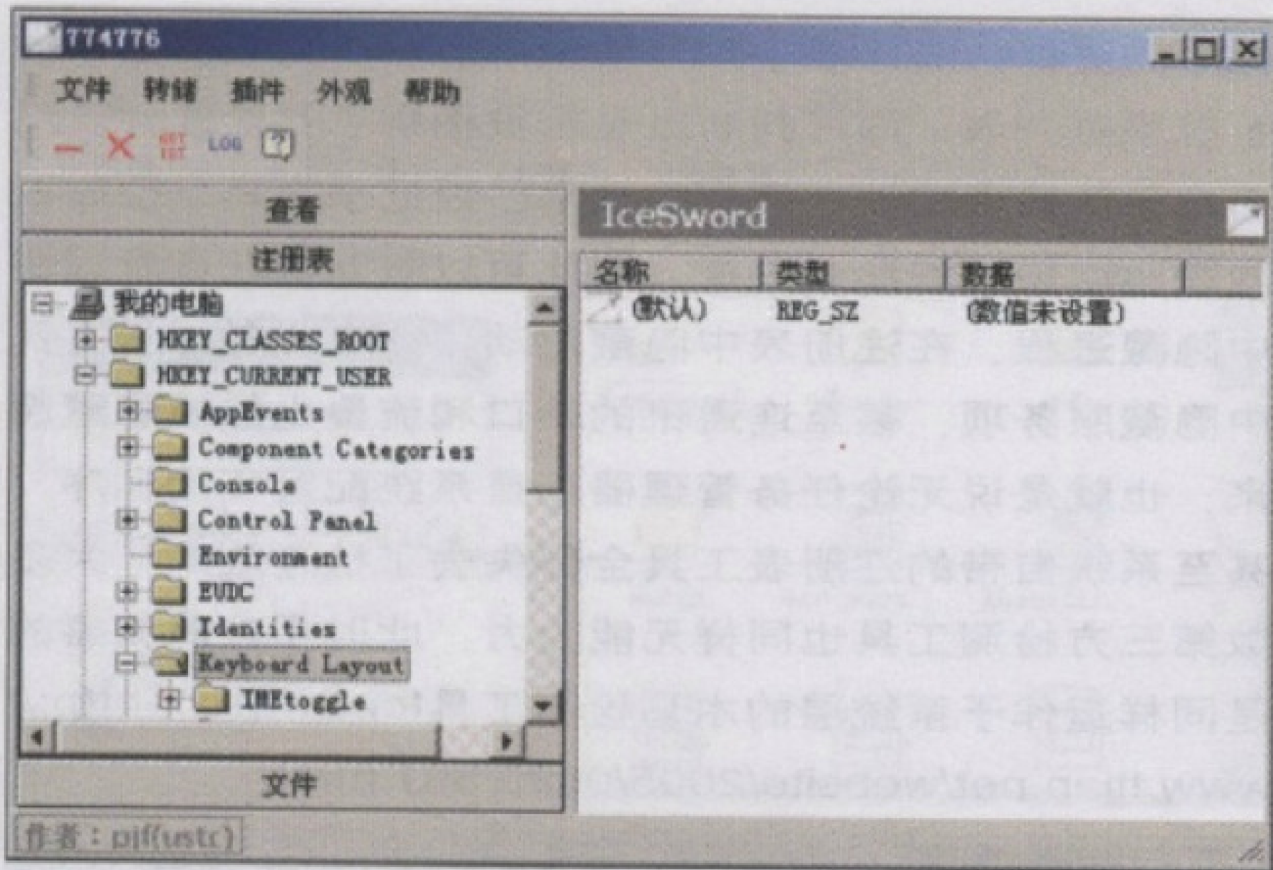
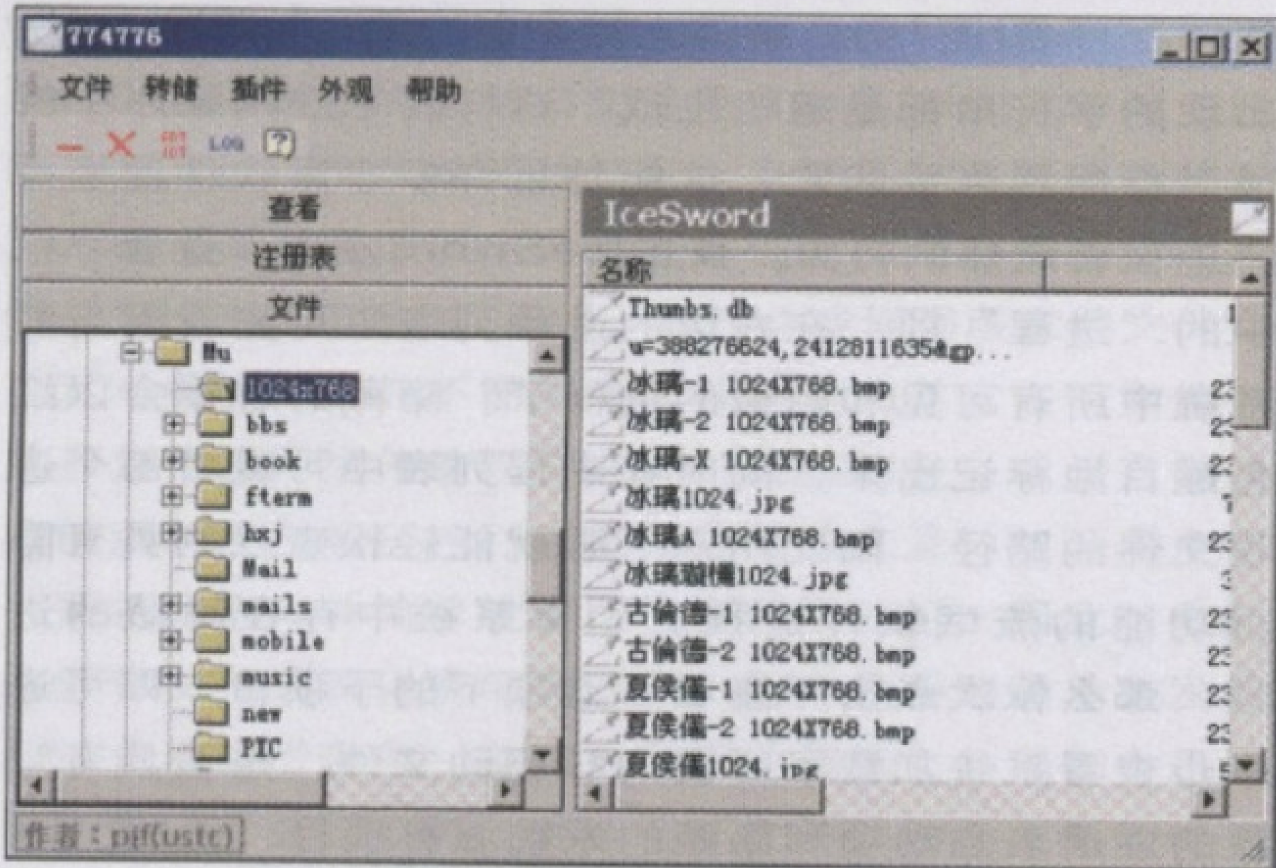


图17：查看注册表隐藏项


图18：编辑注册表

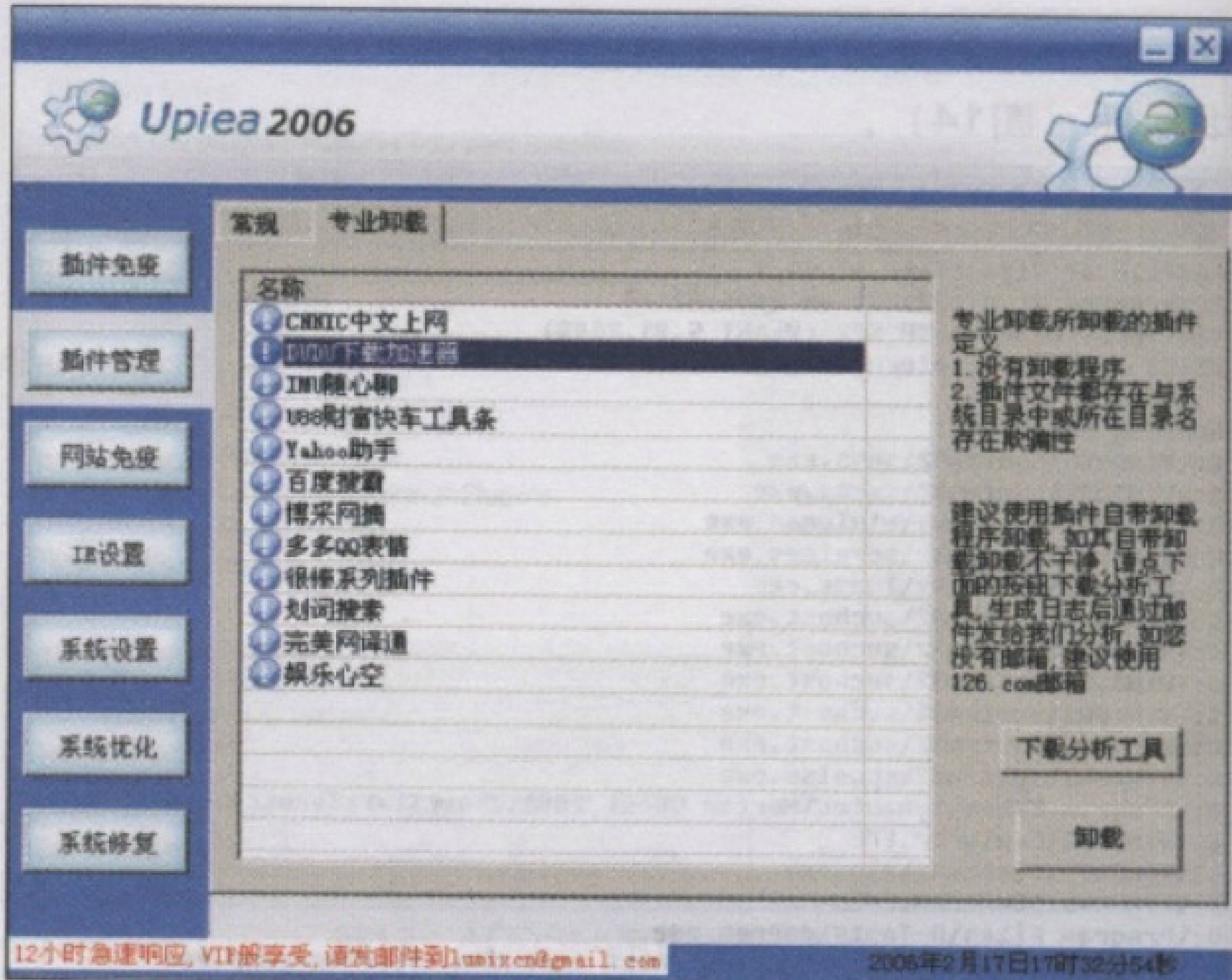
项，可方便地对注册表进行编辑操作（图18）。与Windows的Regedit相比，IceSword中的“注册表”项同样可查找被隐藏的任意注册项，不受任何注册表隐藏项的蒙蔽。例如某些修改自身在注册表中名称长度的注册项不会在Regedit中显示，还有一些含有特殊字符的子键用Regedit也根本打不开，而使用IceSword的注册表查看都可轻松解决这些问题。点击IceSword左边的“文件”项打开一个类似资源管理的窗口，同样也具备查看反隐藏、反保护的功能（图19），一些流氓软件采用隐藏或加密的手段只能欺骗资源管理器，在IceSword面前仍然是无能为力的。因此在虚拟机中灵活使用IceSword，即可轻松快速地判读目标软件有无捆绑隐藏正在运行的流氓软件。


图19：查看隐藏的恶意文件

四、捆绑卸载

俗话云“常在河边走，哪有不湿鞋”，用户总有不小心中招的时候。我们都知道许多流氓软件自带的卸载功能都是虚假的，甚至根本就没有卸载项而无法卸载，那么一旦安装了捆绑的流氓软件，如何顺利地将它们扫地出门呢？

用户首先可以借助专门的卸载工具。启动上文的IE插件管理工具Upiea，点击“插件管理”按钮并将其界面切换到“专业卸载”页面，点选其中所列出的流氓软件，接着点击卸载按钮即可（图20）。当然Upiea能够卸载的


图20：Upiea可卸载部分恶意软件

流氓软件并不多，而超级兔子（http://www.onlinedown.net/soft/2636.htm）的卸载能力更强大，囊括了大多数国内最常见的捆绑软件。启动超级兔子并选择子项目“超级兔子优化王”，在“超级兔子优化王”主界面左侧点击“专业卸载”项，然后勾选已经安装上的捆绑软件，点击下一步按钮即可顺利卸载（图21）。虽然类似的卸载工具还有很多，但这种卸载方式仍存在很大局限性。首先捆绑软件的版本更新通常较为频繁，这些专门的卸载工具多为个人共享软件，未必能跟上其更新速度，也就随时可能出现无法完全卸载的情况。其次新的捆绑软件也不断出现，一旦用户遭遇的捆绑软件并没有出现在这些卸载工具的列表中，自然也就无法借助到这些卸载工具。


图21：超级兔子优化王

如果无法借助专门的卸载工具，但用户可以获得流氓软件的安装程序，或拥有捆绑它的某个软件，那么借助黑盒环境可手动卸载已安装的流氓软件。启动虚拟机VMware，先安装卸载工具软件Ashampoo UnInstaller Platinum Suite（http://www.onlinedown.net/soft/37578.htm），注意软件安装完成后弹出消息框，两个都是广告性质的消息配置，都不要选中，否则联网时会收到消息（图22）。此外安装完成后会自动启动一个桌面右下角

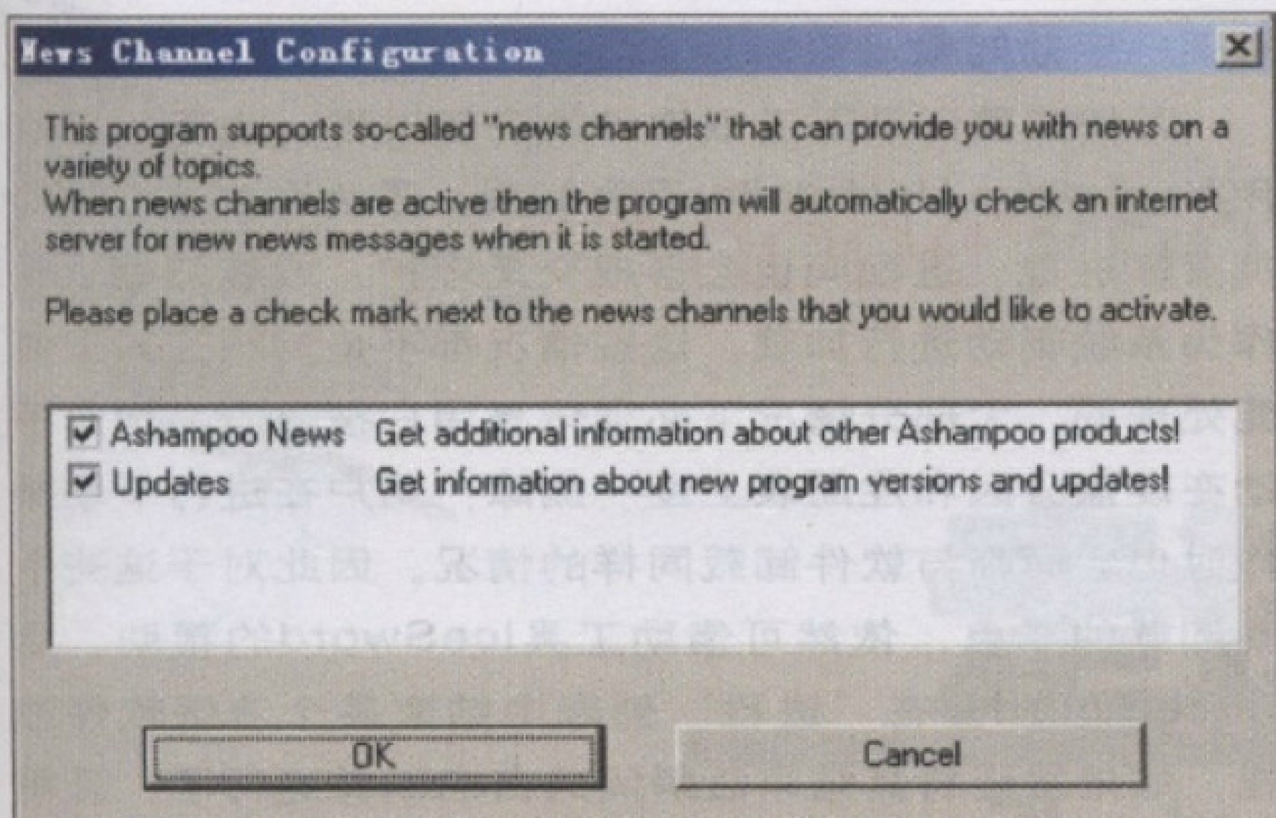


图22：广告框，不要勾选

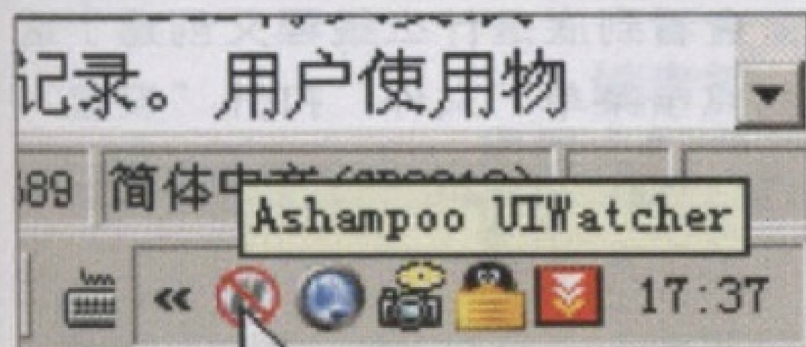


图23：提供实时监视功能

任务栏监视器UIWatcher，如果需要安装汉化包，首先手动退出这个监视器（图23），同样注意汉化文件有上网助手及DUDU下载加速的捆绑安装，但可以选择不安装规避，当然虚拟机环境即使安装也无所谓。安装完毕后最好点击VMware工具栏上的“快照”按钮生成一个环境备份以备不需（图24），然后就可开始安装流氓软件，或是捆绑了流氓软件的某个软件。通常Ashampoo UnInstaller的监视器能自动监视安装文件格式为Install.exe或者Setup.exe的软件安装，对于名称不同的安装文件，可采取改名或手动监视安装的方式。

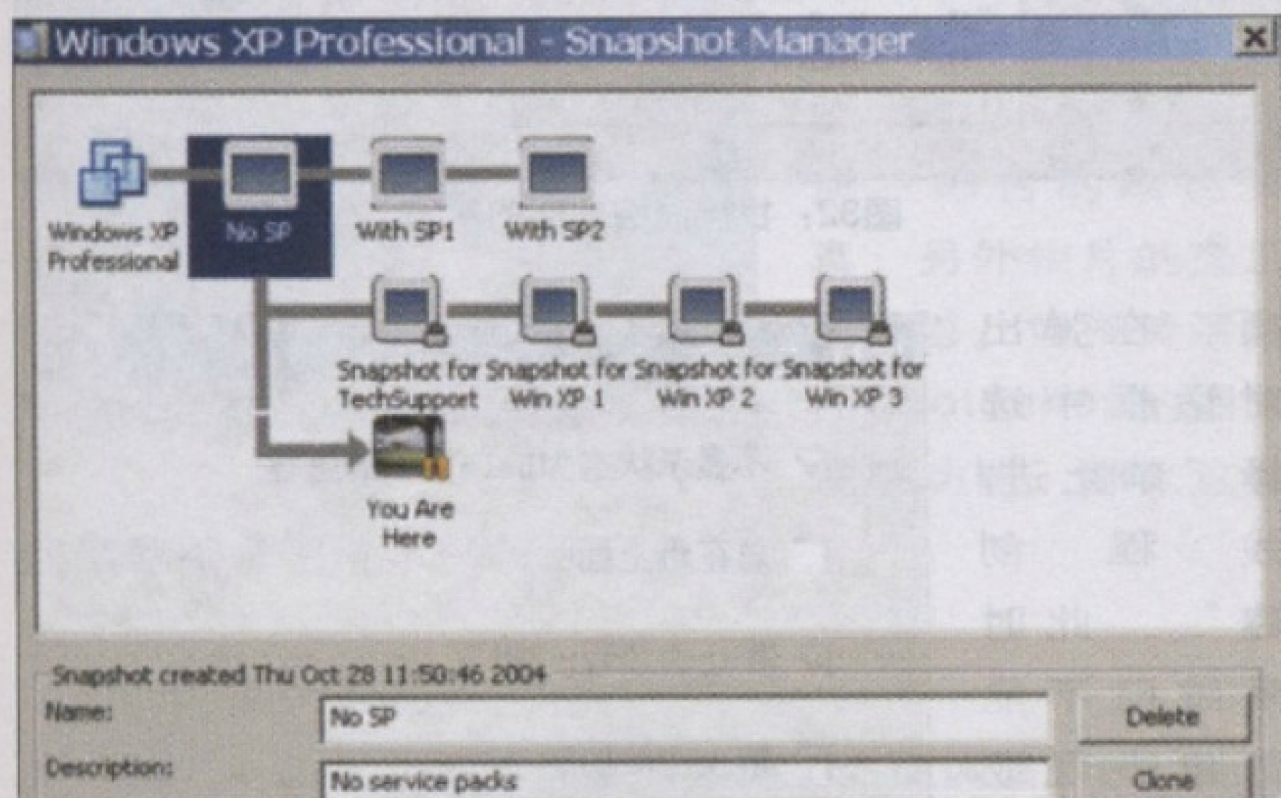


图24：在虚拟机中使用快照备份

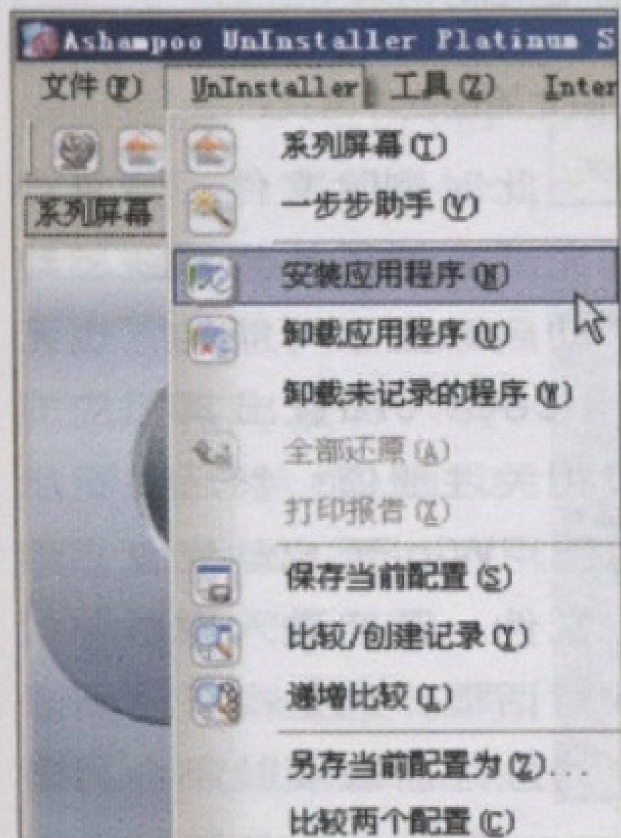


图25：安装应用程序

启动Ashampoo UnInstaller并点击菜单“文件”，选择子菜单“更改模式”—“切换为专家模式”，专家模式激活后点击“安装应用程序”项（图25）。在弹出的对话框中点击“手动选择”按钮（图26），在系统监视的选定部分确保所有注册表和硬盘分区都已勾选，然后点击系统屏幕返回主界面（图27）。然后再次点击选择“安装应用程序”项，将弹出的对话框切换至“保存配置”页面，点击“保存配置”按钮后软件会扫描系统（图28），注意扫描系统时尽量不要做其

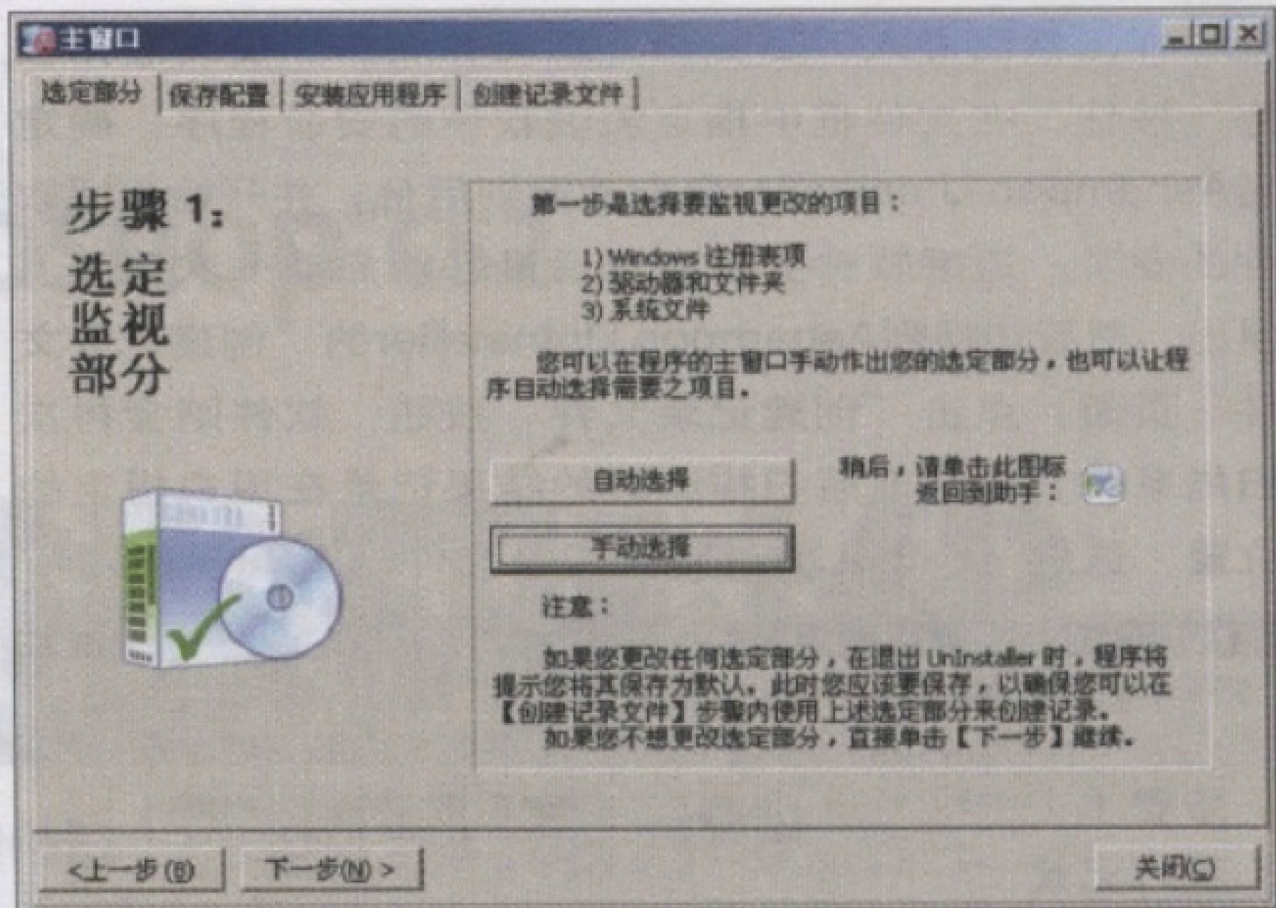


图26：最好手动选择

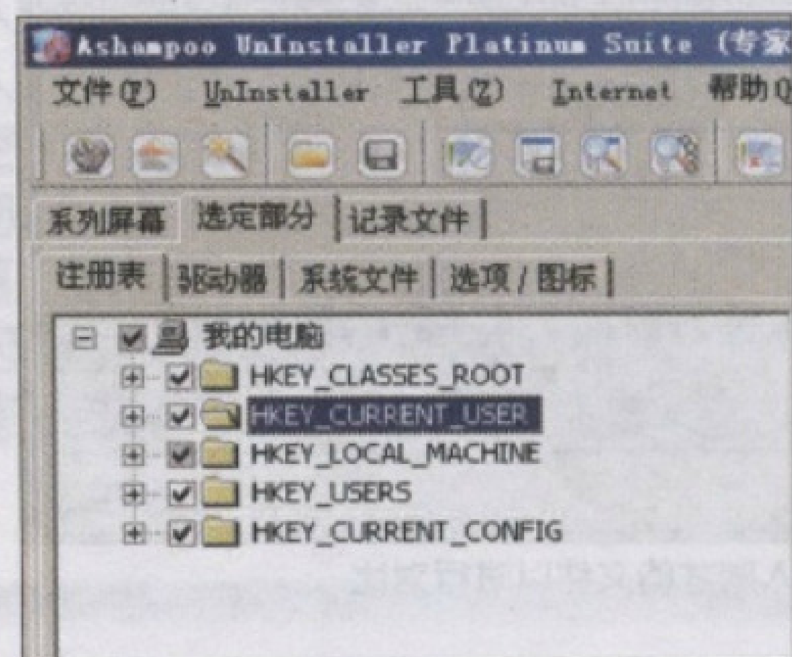


图27：确保选上所有注册表和硬盘分区

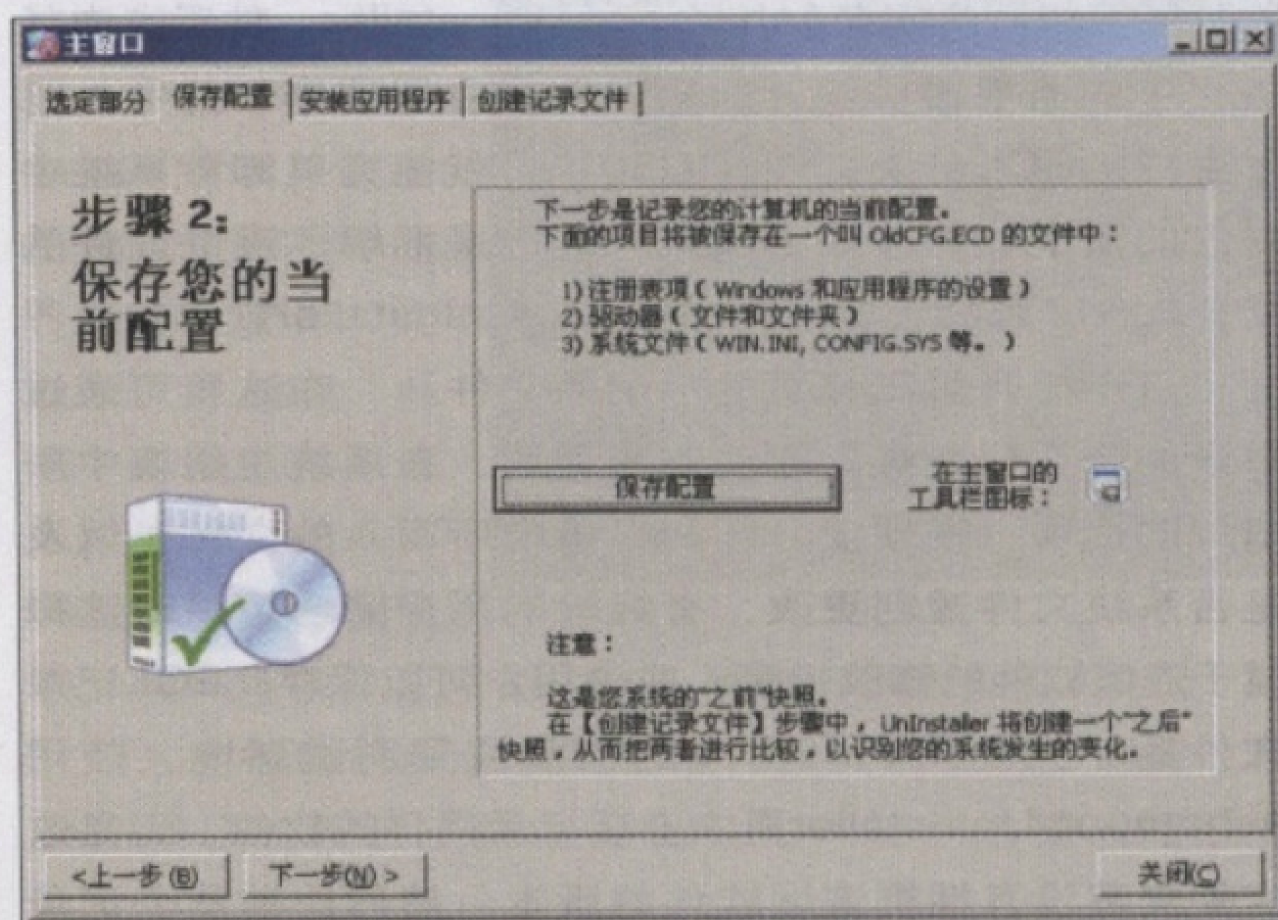


图28：保存好当前系统信息

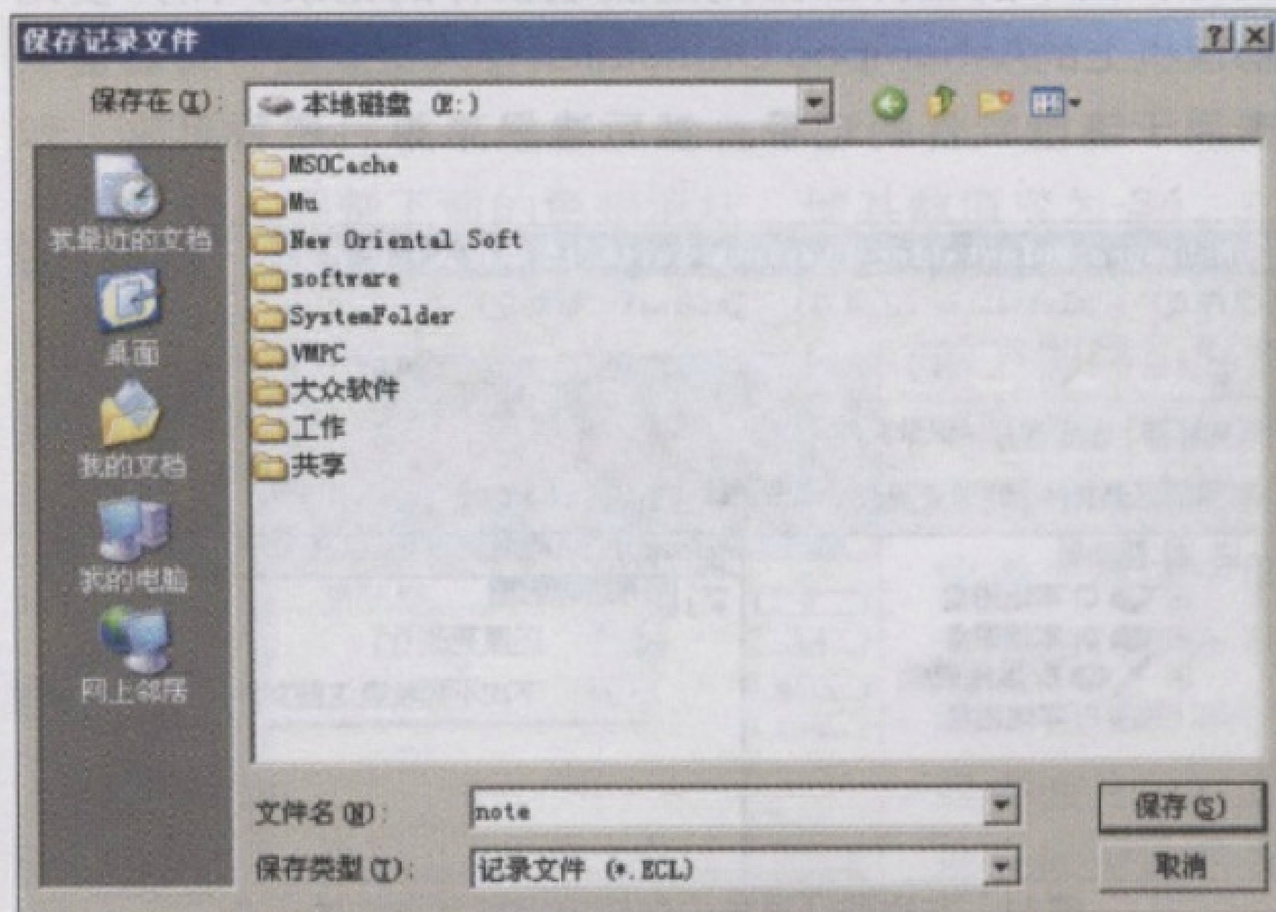


图29：将系统信息存为文件

他操作。然后进入“下一步”页面并点击“安装应用程序”按钮，在文件框中指定流氓软件的安装程序，确定后Ashampoo UnInstaller会自动退到后台，并开始流氓软件的安装。流氓软件安装完毕后最好能启动一次并马上退出，然后切换到Ashampoo UnInstaller的“创建记录文件”页面，点击“创建记录文件”按钮，软件则会再次扫描系统，并将前后扫描比较的结果记录在用户指定的位置，这是一个ECL为后缀的记录文件（图29）。

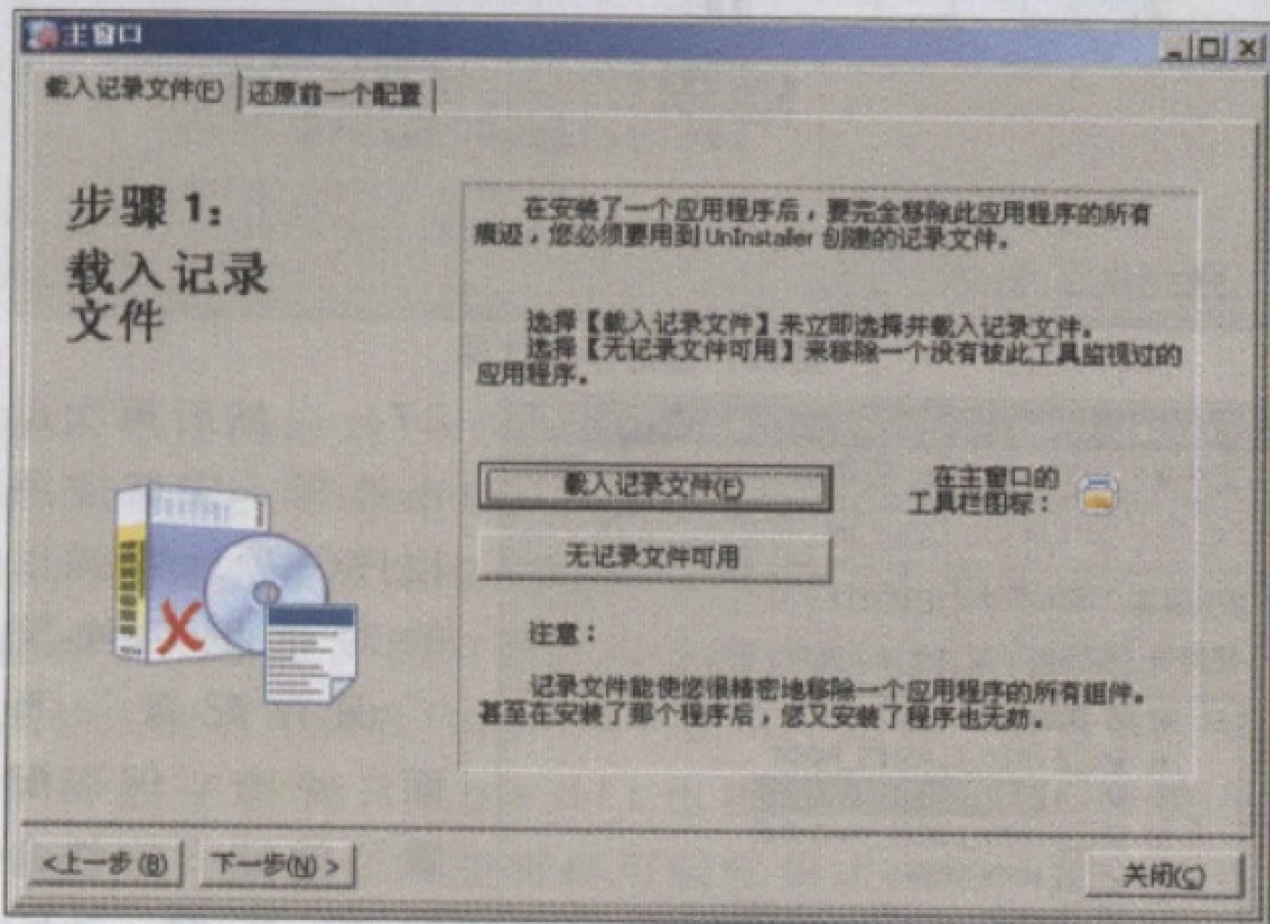


图30：载入刚才的文件以进行对比

如果用户安装的是流氓软件的独立安装程序，那么在物理计算机同样安装Ashampoo UnInstaller，然后点击任务栏中的监视器按钮，选择“卸载应用程序”并导入刚才生成的ECL记录文件（图30），就能完美卸载系统中对应的流氓软件。如果用户安装的是捆绑了流氓软件的某个软件，那么可返回Ashampoo UnInstaller软件的主界面，点击打开第三分页的“记录文件”，在这里可通过展开的分页分别查看软件安装之后，在系统注册表中所增加的选项，在硬盘分区和目录内所写入的文件，以及是否系统文件遭到更改，有经验的用户完全可手动选择属于流氓软件的修改记录。或者用户可以保存此ECL记录文件后，先利用VMware的快照恢复测试环境，使用Ashampoo UnInstaller再次安装记录同样的软件，但是这次要安装没有捆绑流氓软件的版本，然后比较两个记录文件，其中的差异部分则是流氓软件的记录。用户使用物理机上的Ashampoo UnInstaller导入记录后，可右键点击属于流氓软件的记录，然后选择菜单“还原更改”即

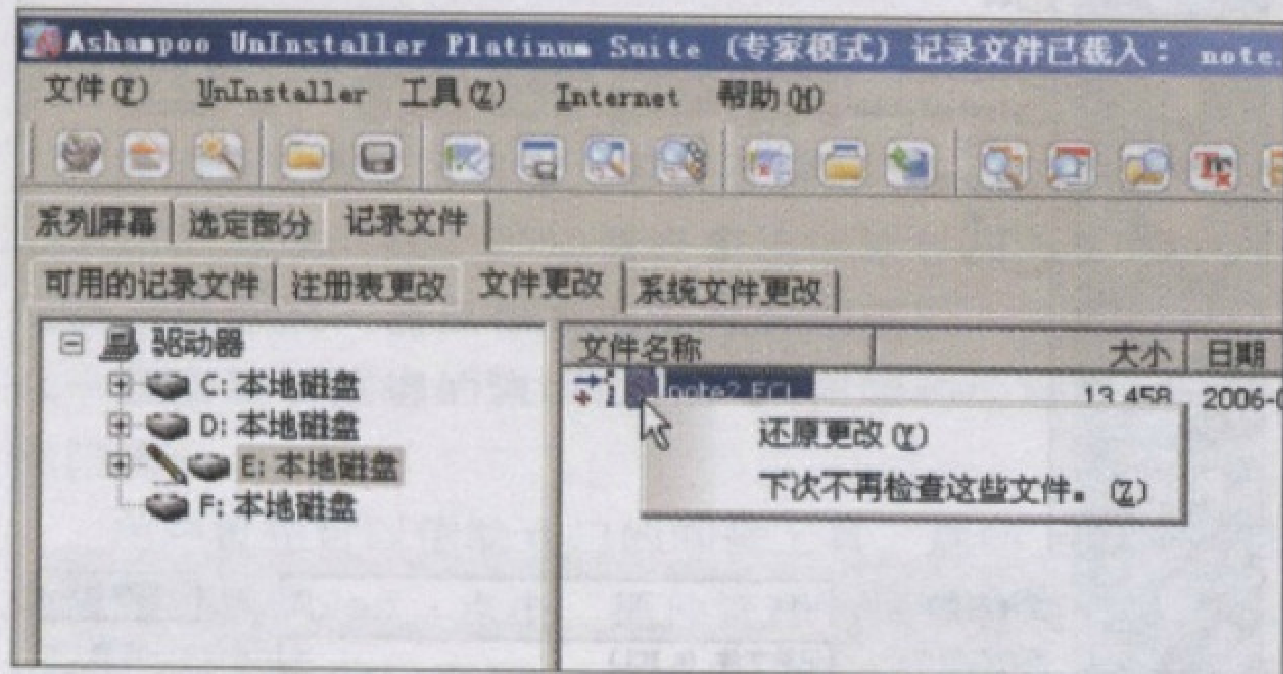


图31：在物理计算机中还原流氓软件进行的改变

可逐一手动卸载（图31）。

即使完整记录下流氓软件的安装过程，也不一定能用Ashampoo UnInstaller顺利卸载，因为许多流氓软件拥有多进程，进程间也会形成交叉守护；或者流氓软件作为系统驱动进行加载，这些情况都不是卸载工具软件能处理的，大部分情况下必须依靠用户按照安装记录手动在硬盘分区和注册表上逐一删除，用户在进行手动操作时也会面临与软件卸载同样的情况。因此对于这些手动卸载的难点，依然可借助工具IceSword的帮助。启动IceSword并在“进程”列表中结束某个流氓软件进程，如果发现将其结束后瞬间又自启动并运行了，证明其采用了多进程守护技术，这时可在“查看”栏中点击“监视进程创建”项，查看到底是什么线程又创建了这个进程（图32）。然后点击菜单“文件”打开“设置”



图32：找出流氓软件的帮凶

项，在弹出对话框中选择“禁止进/线程创建”，此时系统已不能创建进程或线程（图33）。然后再将流氓软件的两个或多个进程一起终止，此时删除文件、恢复注册表之类的后续工作即可顺利完成。对于作为系统驱动进行加载的流氓软件，直接手动删除是不可能的，也无法停止其运行。用户首先使用IceSword查出其相应的加载文件，在注册表中删除其相关注册值，然后关机后挂接到另一个操作系统，例如使用WinPE启动光盘启动计算机，再删除硬盘上的相应文件，重启进入原系统后也许会遇上没有找到某模块的对话框，这是由于注册表未清理干净的缘故，只要删除对应注册表项就不会再出现对话框。P

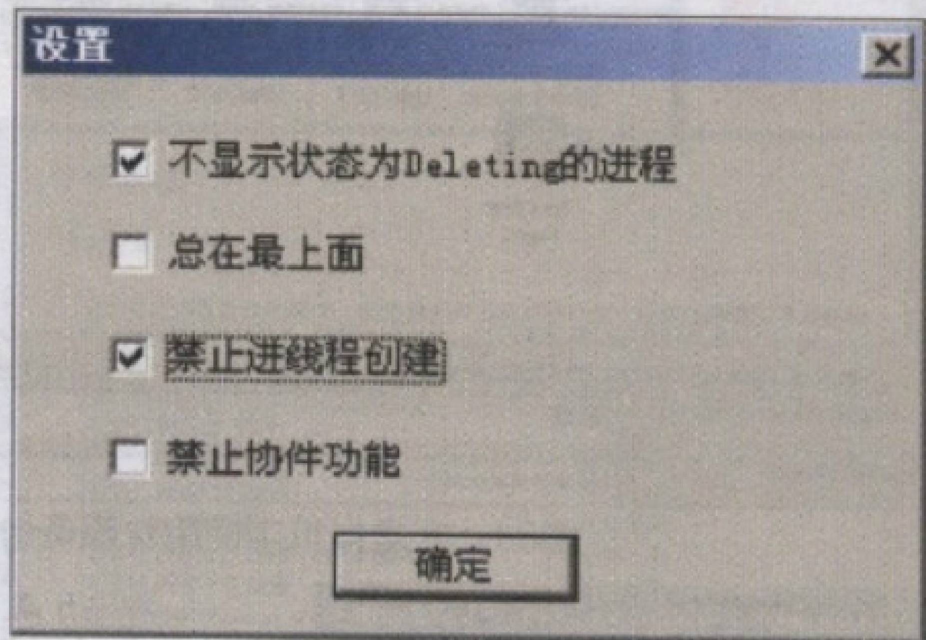


图33：阻止流氓软件再次启动

Adobe® Photoshop® CS2

走进数码时代

Photoshop处理数码相片攻略(三)

编者按：告别了寒冷的冬季，人们又可以尽情享受春天的明媚阳光，赏花踏青是人们春游的首选。面对美景佳人，人们往往都举起相机，希望留下精彩的花絮照片与快乐的心情感想。但由于空间位置和光线条件的限制，拍摄的照片很多都不尽人意，通常存在各种各样人物以及背景曝光不均衡、颜色失真等问题。尽管这些问题给我们造成了很大的缺憾，但也不是不能解决的。借助于Photoshop，我们可以巧妙地调整这类照片存在的问题，从而达到满意的效果。下面我们通过几个例子来看看如何运用Photoshop修正拍摄过程中经常遇到的问题。



■上海 uydt

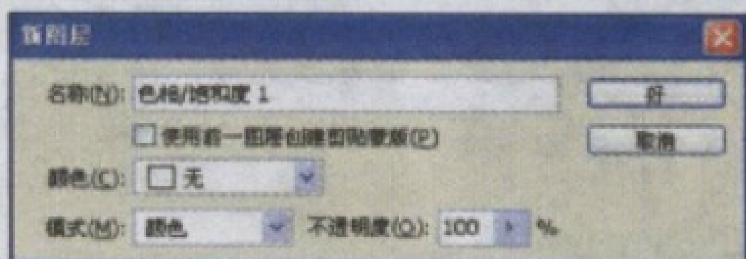
一、针对图像的缺点进行调整


图1

首先打开一张图片，如图1。我们可看到这张照片整体颜色偏红，树木、屋顶、阳台的颜色失真，另外相片的亮度也不够。如果灵活运用Photoshop的图像调整功能，那么这些问题就不会再令人头疼了。

1.调整树木的绿色

首先新建一个图层，目的是为了方便调整颜色，而其他因素不受影响。选择“图层”→“新建调整图层”→“色相饱和度”，弹出一个对话框，将模式设置为“颜色”（图2）。确定之后，自动弹出“色相/饱和度”对话框。因为照片中绿色严重偏色，所以先对绿色进行调整。在编辑选择项中选择“绿色”，再选择吸管工具，点取照片树木中一处，如图3所示。点击后编辑选择项中的“绿色”变为“红色2”。在“色相”选择项中，填入数值32，或向右调整下面的色相滑块，使树木恢复正常的绿色。确定后得到如图4所示。这时照片中植物的颜色恢复正常，但我们看到在调整过程中，屋顶的颜色也随之发生变化，红色的屋顶略显绿色，因此要进行进一步处理。


图2

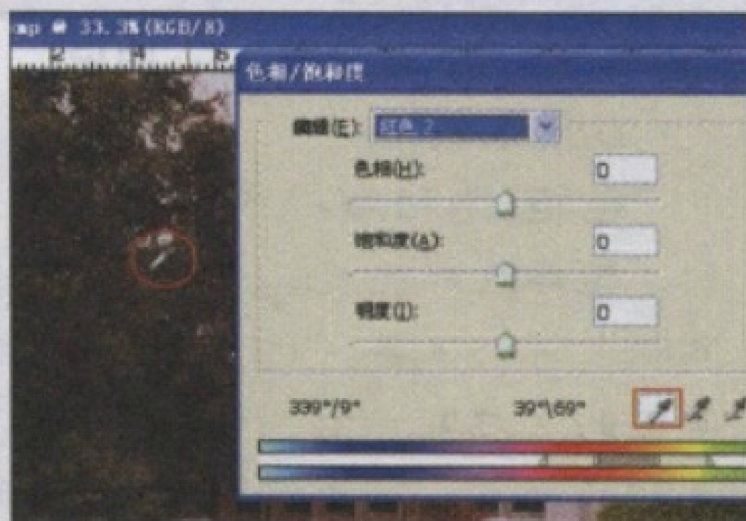

图3


图4

2.调整屋顶的红色

在编辑选择项中选择“红色”，并在“色相”选择项中，向左调整下面的色相滑块，使其数值变为-34，在调整过程中，我们发现随着色相滑块的移动，整个照片的其他颜色也受其影响，所以接下来用鼠标在颜色条上滑块中间深色的部分移动，在不影响已经调整好的绿色部分的前提下进行调整，使屋顶


图5

的颜色达到饱和，如图5所示。

3.细节调整

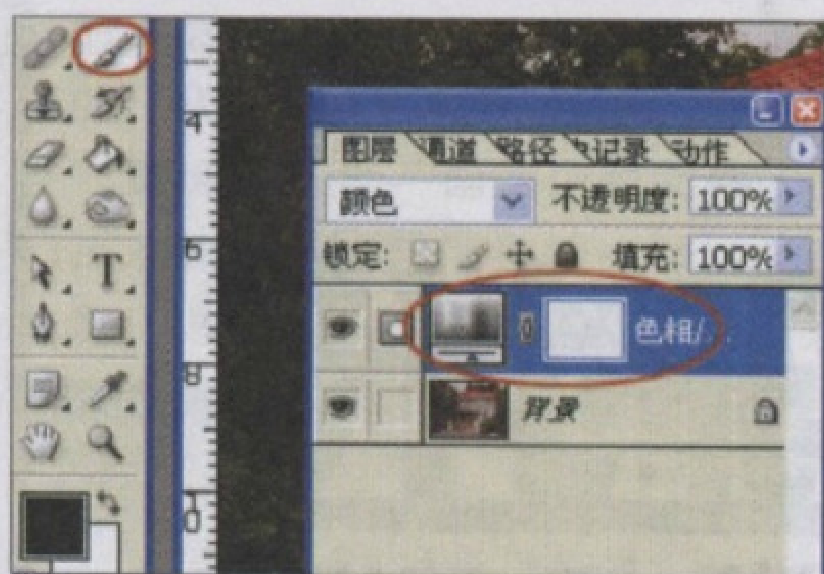


图6

树木和屋顶的颜色经调整之后基本达到饱和，下面我们对照片的局部进行细节处理。通过观察相片可以看到，阳台的部分偏绿，现实生活


图7

中不可能出现这样的颜色，肯定是我们在调整颜色时出现的问题。那么就要对它进行修改。如图3所示，在蒙版里用黑色的画笔对阳台部分进行涂抹，清除对此处的编辑，如图6、7所示。这时照片的色彩已恢复正常，但整个画面亮度偏暗，接下来要对亮度进行调整。首先新建一个图层。

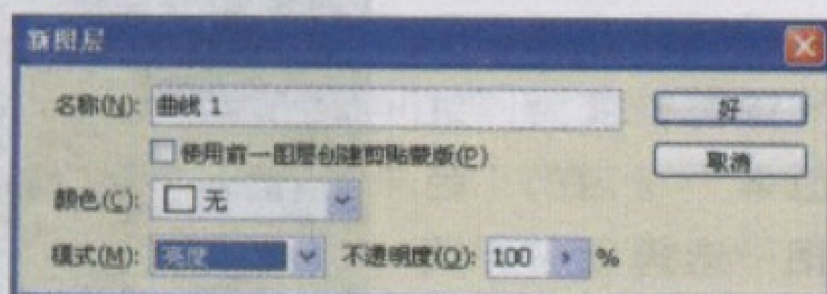


图8

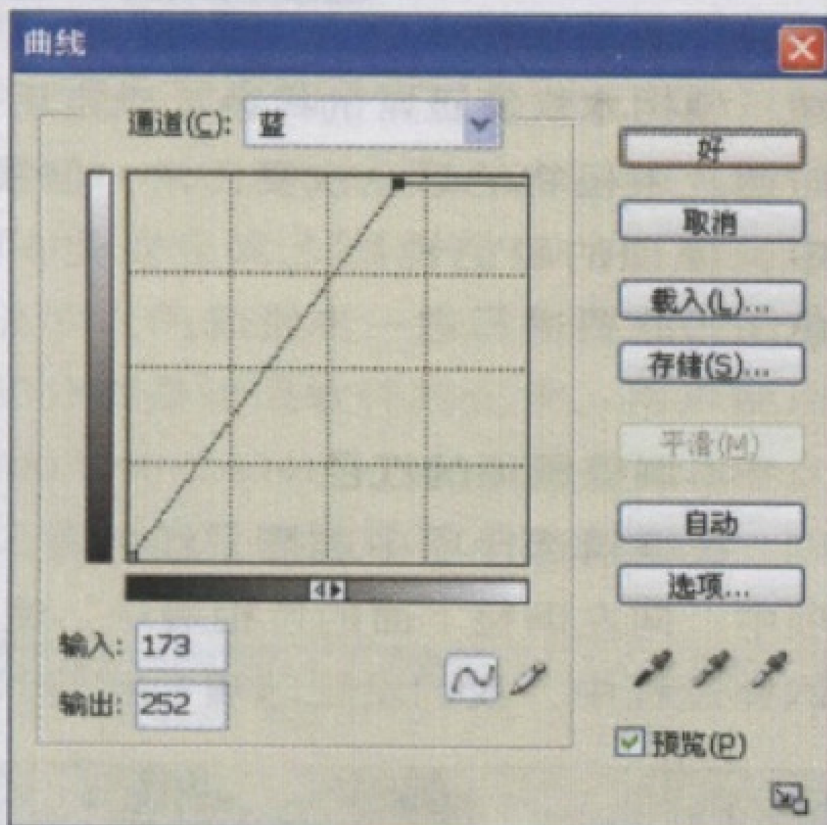


图9

选择“图层”→“新建调整图层”→“曲线”，模式设置为“亮度”，如图8所示，弹出一个曲线调整框，由于树叶绿色部分和屋顶红色部分的亮度已足够，如果一起调亮，整个画面就会黑白灰失调，层次不够。所以我们只对它的蓝色通道进行调整，如图9所示，此时照片的亮度有所提高。

4.整体调整

调整之后的照片整体感觉有点偏绿，接下来通过曲线调整层进行调整。以同

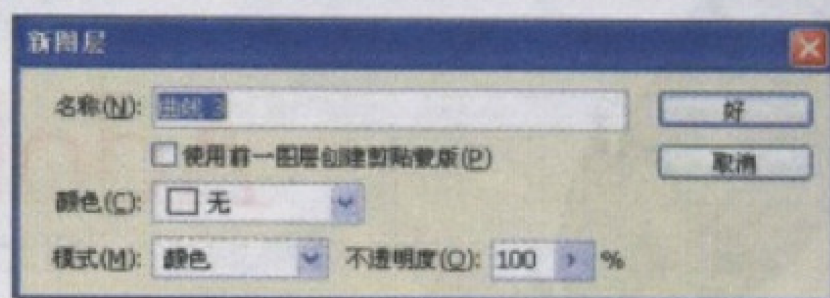


图10

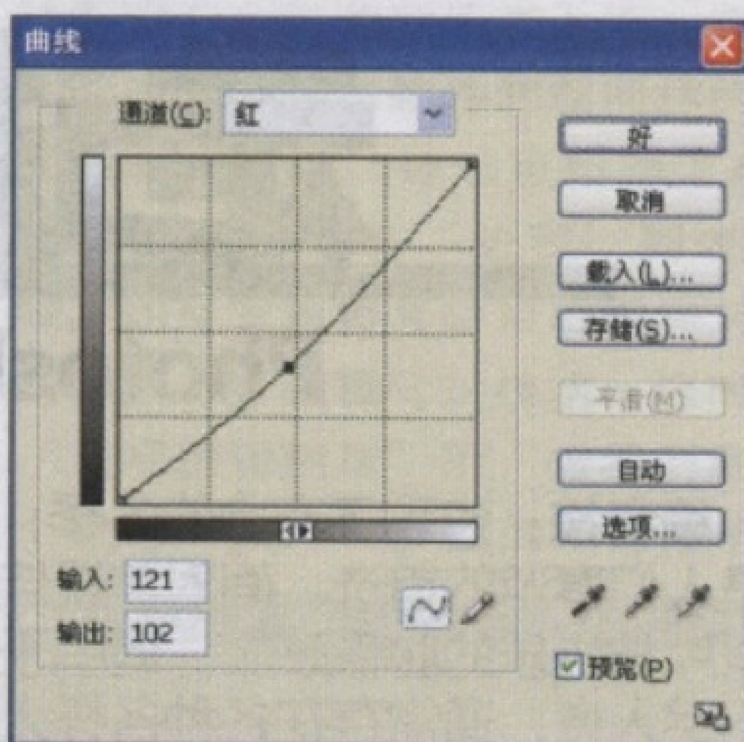


图11

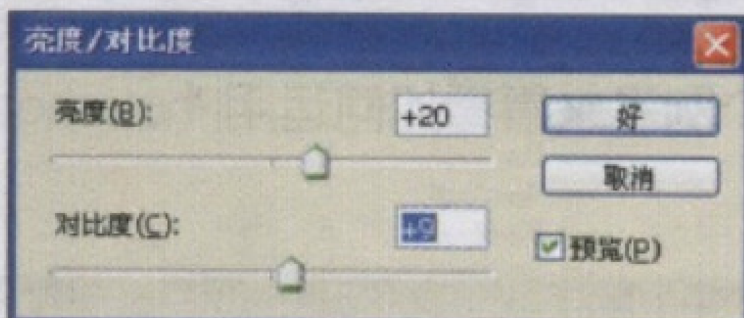


图12

样的步骤新增加一个曲线调整层，如图10所示，模式设置为“颜色”。接下来调整红色的曲线（图11），直到达到满意的效果。这时照片的修改已基本完成了，景物的颜色也趋于正常。下面对照片进行亮度调整，从而使画面看起来更完美。选择“图像”→“调整”→“亮度/对比度”。调整数值如图12所示，亮度调整为20，对比度调整为9。得到如下图13效果。

这样这张照片的调整就完成了，对比一下调整前和调整后的效果截然不同。由此可见，Photoshop的“色相/饱和度”、“亮度/对比度”、“曲线”这3个命令的功能非常强大。只要能熟练运用，就会给我们修改照片带来很多帮助。


图13

功能解释

色相/饱和度：可调整图像中单个颜色成分的色相、饱和度和亮度，是Photoshop中功能非常强大的图像颜色调整工具。打开“色相/饱和度”的对话框，对话框的底端显示有两个颜色条，上面的颜色条显示调整前的颜色，下面的颜色条显示调整将对所有颜色有怎样的影响。

曲线调整：对话框通道下拉列表选项栏和色阶相同，可在这里对通道进行选择，使用方法也一样。打开对话框时，曲线图中的曲线处于缺省的“直线”状态。曲线图有水平轴和垂直轴，水平轴表示图像原来的亮度值，相当于色阶中的输入项；垂直轴表示新的亮度值，相当于色阶对话框中的输出项。

亮度/对比度：相对来说比较容易掌握。通过调整滑块可对亮度和对比度进行调整。越向左滑动，亮度越低，对比度越弱；反之亮度越高，对比度越强。

二、通道抠图处理照片局部过暗

在拍摄过程中，我们经常会以桥下、屋檐下或其他建筑物为背景来取景。在这种情况下，由于一部分光线被建筑物挡住，拍摄对象处在比较暗的光线情况下，这样拍摄出的前景会比较暗，而背景却过于明亮，喧宾夺主。



图14

首先来看一下这张照片，如图14。这张照片比较有代表性，图片内的人物黑白灰已经严重失调，完全处于黑暗的桥的阴影中。处理这样的照片很难通过Photoshop中的曲线命令进行整体调整来解决问题，因为如果要把人物调整到正常，那么背景就会过亮，甚至消失。所以在处理这类照片的时候，通常是把背景和人物分别进行修改。

在这里，我们要用到“抠图”的方法来分开照片中的暗部和亮部。“抠图”方法一般有魔术棒、路径编辑工具、通道和蒙版几种。在处理背景比较单一、人物细节较少的情况下，一般采用魔术棒和路径编辑工具；而处理比较复杂的图片时，一般采用通道和蒙版。这里简单介绍一下如何运用通道来抠图。

1.首先在Photoshop中打开通道面板，在RGB模式下依次单独查看R、G、B三个通道，找出一个黑白反差最大的通道，这样才有利于更方便准确地抠图。经过比较发现，蓝色通道的黑白反差最大，如图15。用鼠标将它拖到通道面板底端右侧的Create New Channel（新建通道）按钮上，这样就复制了这个通道。

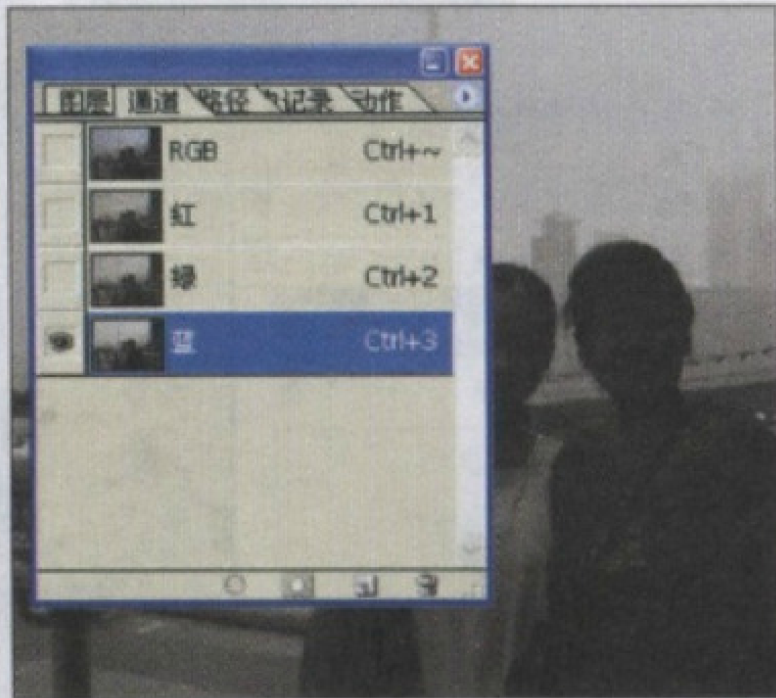


图15

2.单击复制的新蓝色通道，对之进行编辑。选择“图像”→“调整”→“曲线”，调整节点，如图16所示。得到合适的效果，使相片暗部与亮部分明，效果如图17所示。接下来选择“魔术棒”工具，点选照片中顶部亮部的部分。然后选取“选择”→“反选”，或直接用快捷键Shift+Ctrl+I，反选照片中的部分，如图18所示。

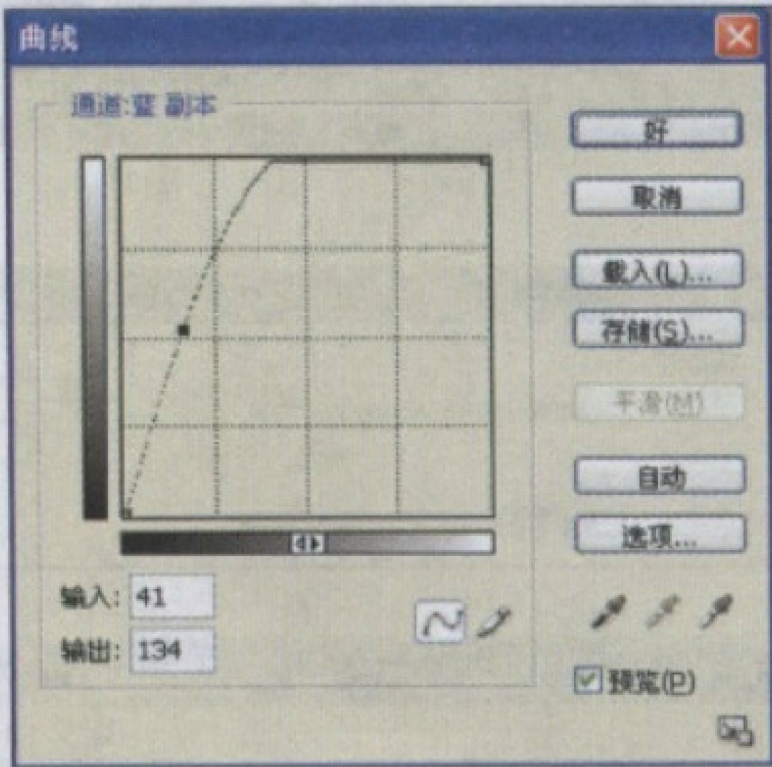


图16



图17



图18



图19

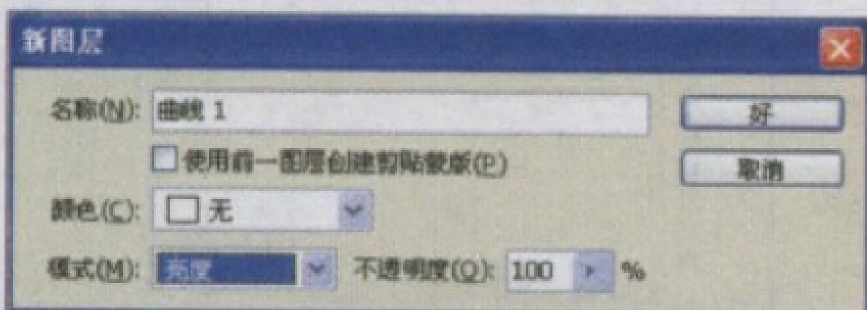


图20

3.回到图层面板，新建一个图层。在新建图层上复制选区，得到如图19所示。接下来在新建图层上增加一个曲线调整层，对人物及周围的景物调亮。选择“图层”→“新建调整图层”→“曲线”，模式设置为“亮度”，如图20所示。弹出一个曲线调整框，调整节点到如图21所示的位置。

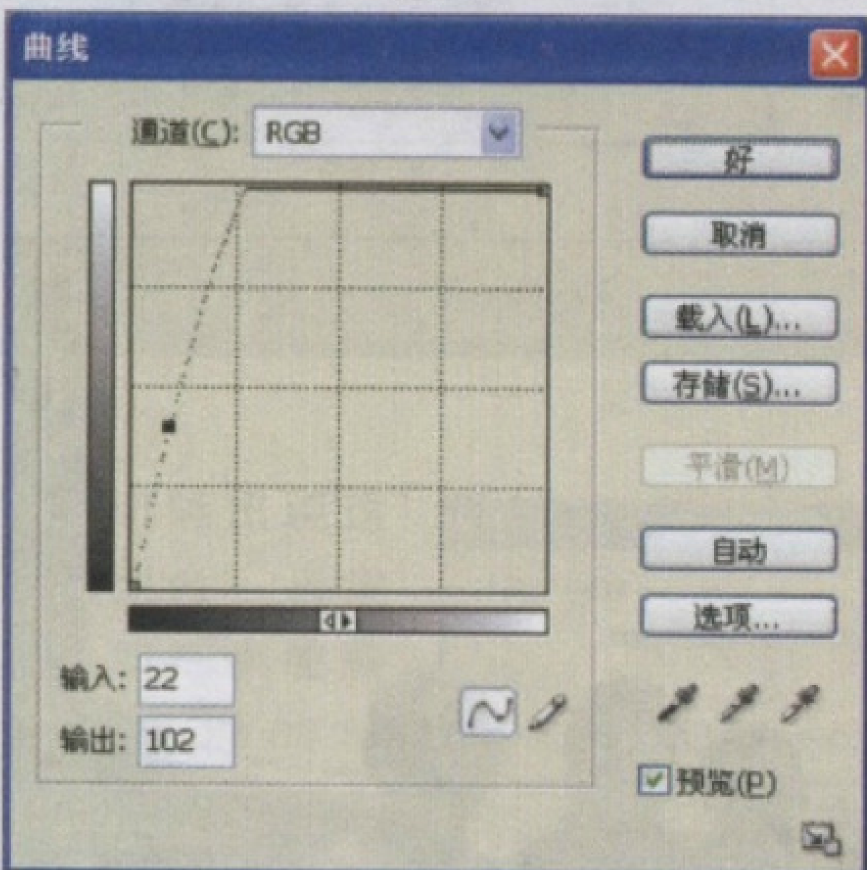


图21

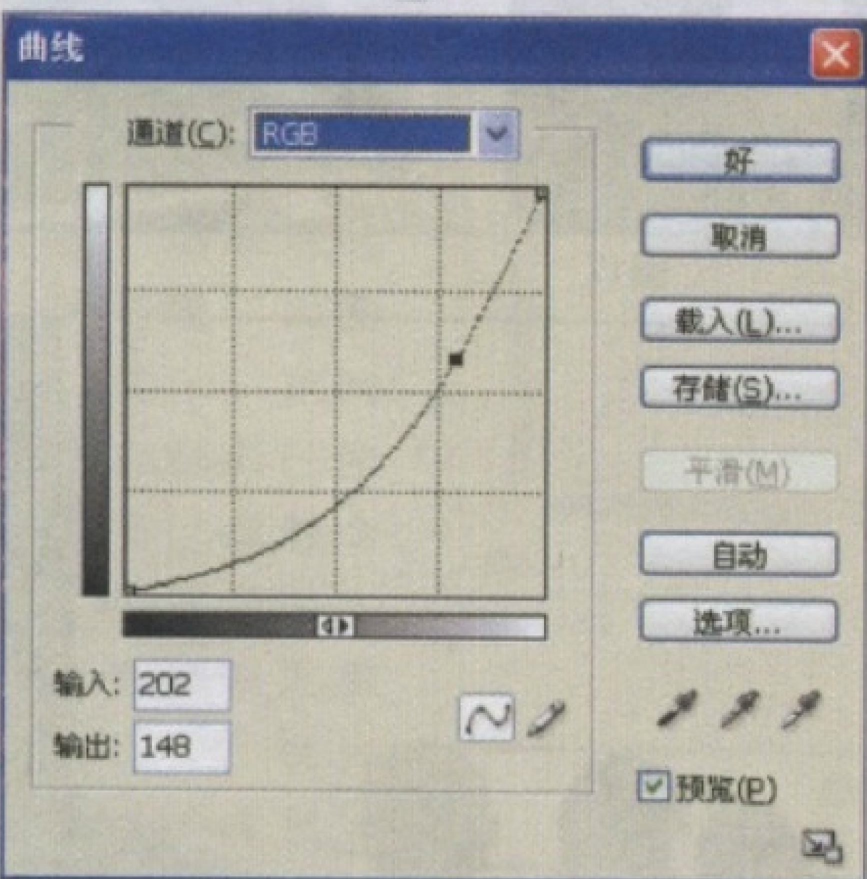


图22

4.经过调整，此时的图片中人物和桥体部分已经变亮，黑白灰度也达到正常。但图片中的背景，也就是以前的亮部由于受到曲线调整层的影响，变得过亮，几乎看不见了，所以我们要进一步对它进行修改。选择背景图层，在此图层上依照以上步骤新增一个曲线调整层，来调节背景亮度。调整节点到如图22所示，这时我们看到背景和人物的亮度达到平衡。

5.这时照片的亮度问题已经解决了，但照片颜色显得比较苍白。

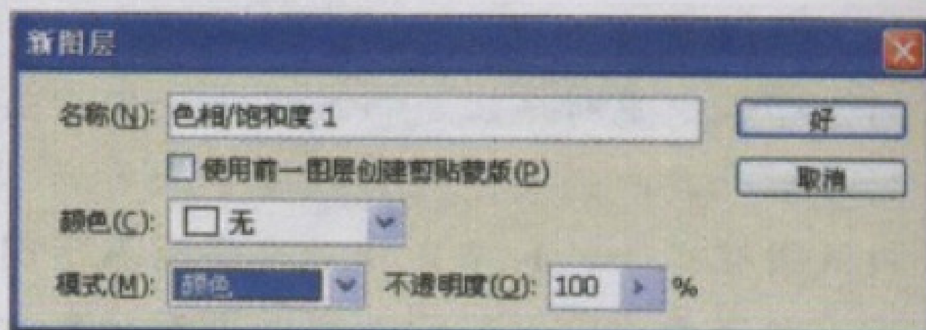


图23

下面对照片进行颜色调整，使它的色彩更亮丽。选择“图层”→“新建调整图层”→“色相饱和度”，弹出一个对话框，将模式设置为“颜色”，如图23所示。弹出一个色相饱和度调整框，在编辑的选择框中选择“绿色”，修改数据，色相为21，饱和度为35，如图24所示。然后选择“黄色”选项，调整数据为：色相为-16，其他数值不变。得到的效果如图25所示。这时照片的整体感觉已经有了很大的改善，在亮度和颜色上都比较协调。

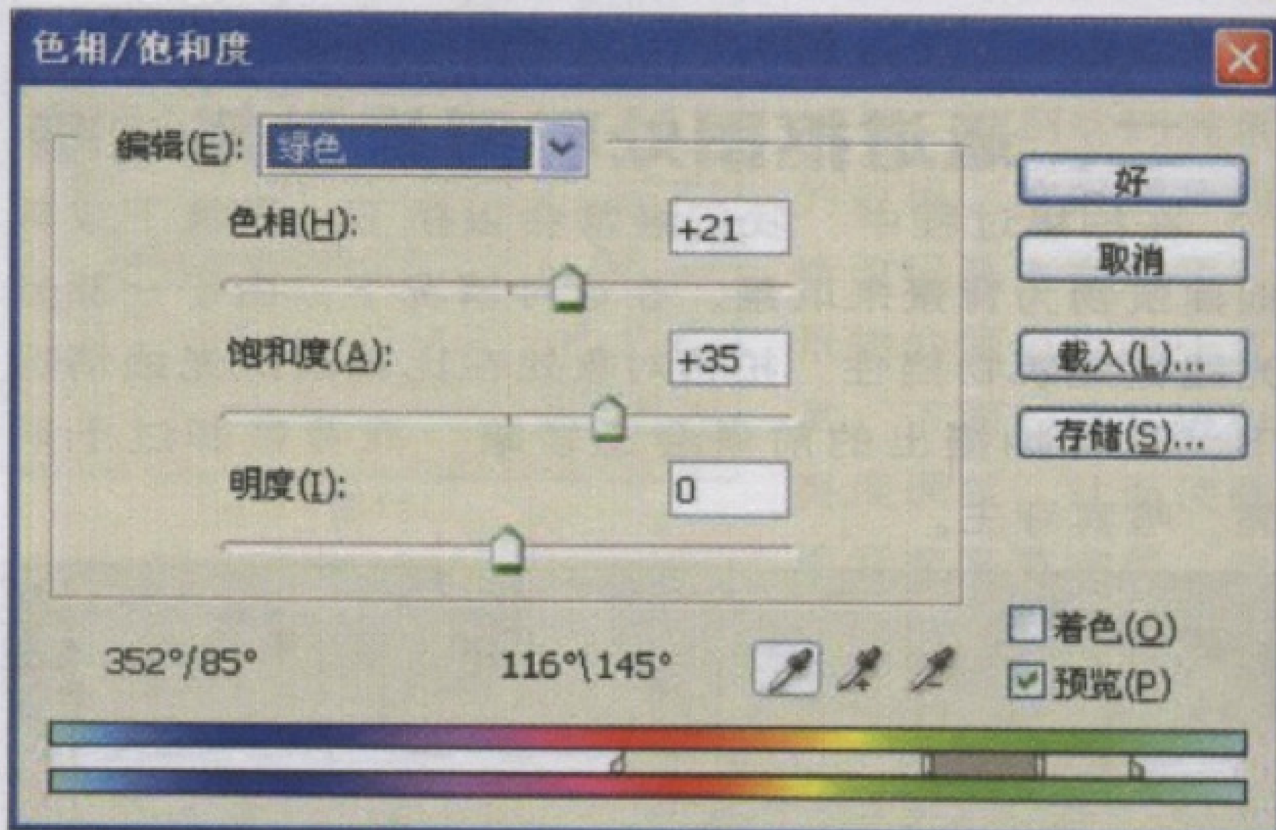
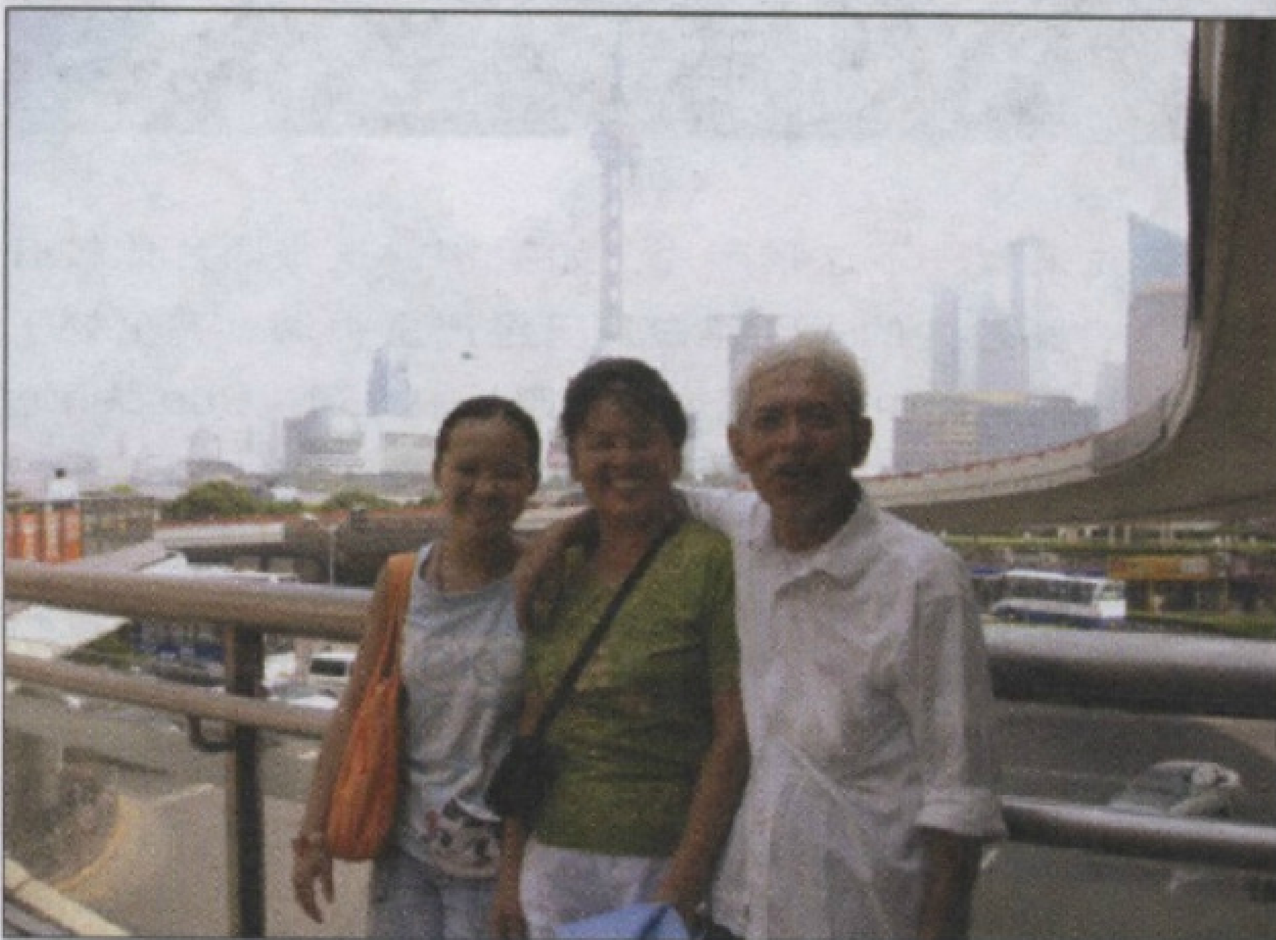


图24


图25

我们可以看到，调整后的照片不仅人物比以前鲜明、亮丽，而且远处的背景也不再是灰蒙蒙的，整个相片明亮了许多，色彩也更鲜艳。这就是运用Photoshop把照片中的亮部与暗部分开处理的优势。P

> 所谓“抠图”，即把图像中的某一部分从原图像中“剥离”的过程。它是Photoshop中处理人物图像经常用到的方法。

懒人有懒福

■北京 哭泣天使

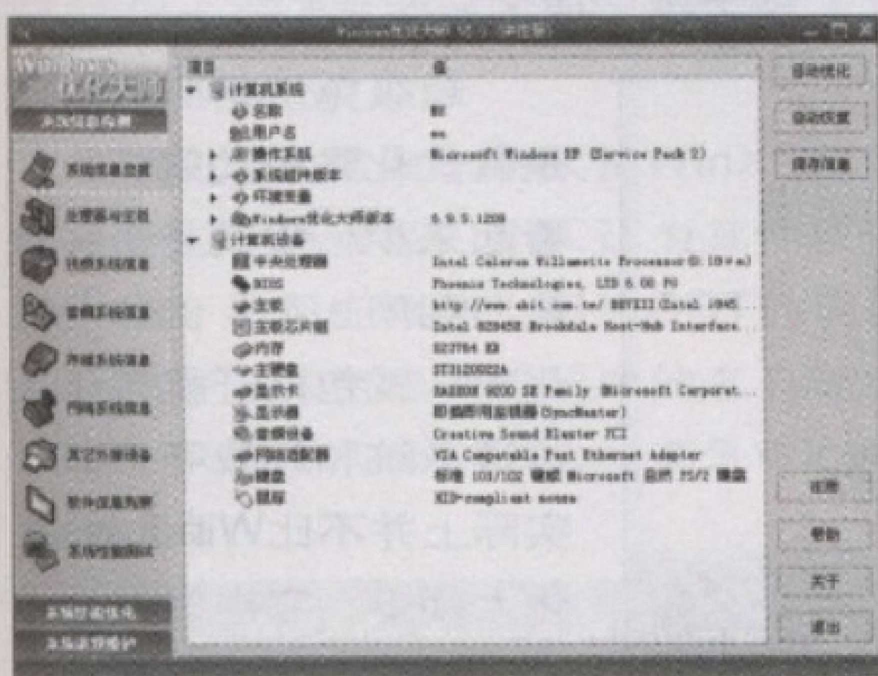
编者按：对于任意一个稍微关心自己电脑的用户，都会考虑优化自己的系统，因此优化方法大行其道。不管现下流行什么优化方案，使用软件优化和维护都是一般用户的首选，毕竟电脑自己能做到的事，何必自己动手呢。

也许优化软件是随着Windows流行而流行的，毕竟Windows自带的垃圾和累赘不是一般的多。虽然现在还有观点怀疑优化软件是否有传说中的那么实用，但多数用户都抱着“宁可信其有”的态度，随时关注着优秀的优化和维护软件。相对来说，优化软件发展这么多年已经比较成熟，你需要关心的只是功能的多少和使用是否顺手的问题。

Windows优化大师6.9：http://www.onlinedown.net/soft/3829.htm
超级兔子魔法设置7.40：http://www.onlinedown.net/soft/2636.htm
WinXP总管4.9.7：http://www.onlinedown.net/soft/3636.htm
Windows设置大师2006：http://www.onlinedown.net/soft/1447.htm
系统优化大师2006：http://www.onlinedown.net/soft/36770.htm
TuneUp Utilities 2006：http://www.onlinedown.net/soft/17937.htm

如何选择优化软件

一、Windows优化大师

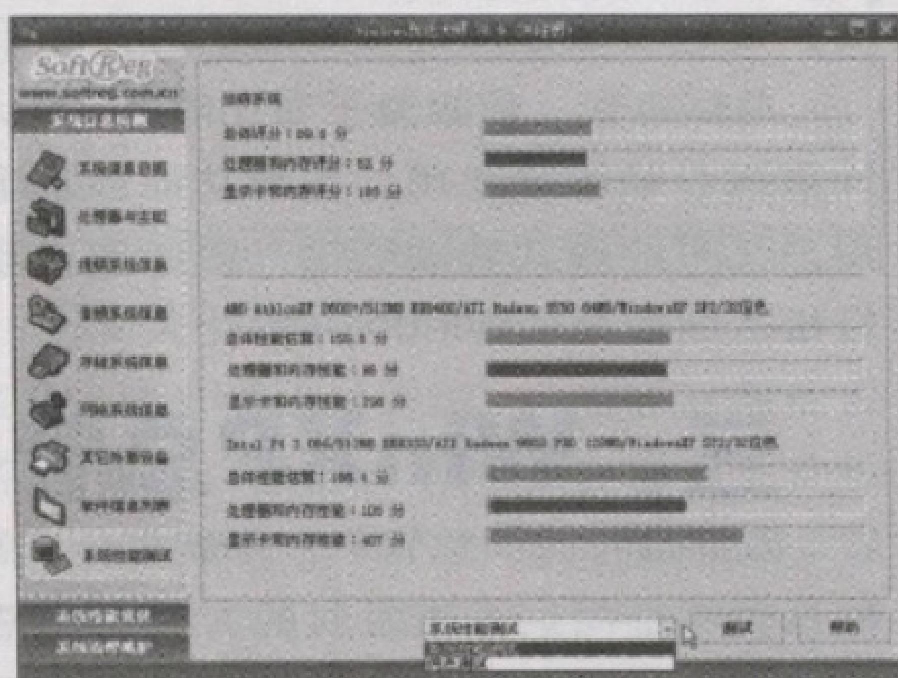


备受欢迎的老牌优化软件

仅从各软件下载站点的“系统设置”类下载排行的第一位，就能知道Windows优化大师是多么受欢迎，当然作为老牌优化软件，获得如此成功并不奇怪。

经过多年几个版本的大改动，Windows优化大师可以说是目前国产最成熟的优化软件，其系统信息、系统优化设置和系统清理3个版块都已成型。从界面文字叙述等方面看，这是一款严谨的软件，与最直接的对手“超级兔子魔法设置”对比明显，对于不敢大意的用户来说，选择严谨的软件无疑更让人放心。

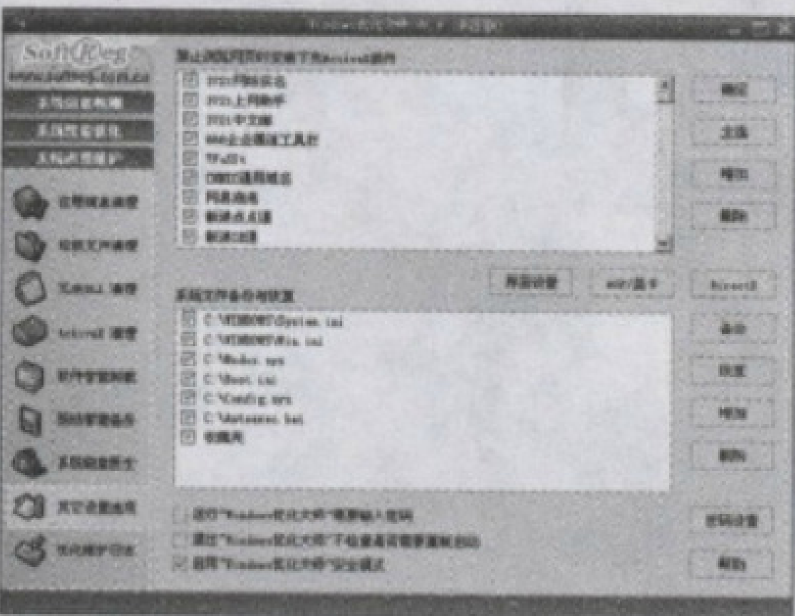
在系统信息方面，Windows优化大师提供的信息非常详细，但这点其他软件也能做到。特别是提供了系统性能测试，可让用户大致了解计算机性能处于何种



简单的测试计算机配置水平

水平；另有一个纯色测试用于检查LCD坏点，需要用户用肉眼寻找，对于LCD用户来说只能是一个能将就使用的功能。

优化大师的最大特点应该在系统优化和设置方面。除根据电脑配置和系统进行一键全面优化外，各种磁盘、网络和开机优化非常多，带来的问题也非常复杂，有些比较少见的词汇可能使得用户不敢轻易尝试，同时没有比较详细的说明，所以追求安全的用户宁可使用“自动优化”后再也不管。不过值得一提的是系统安全优化，他能为用户设置不少个性功能，包括登录提示、自动清理历史记录等，而附加的“进程管理”“附加工具”“加密文件”都是非常实用的功能。

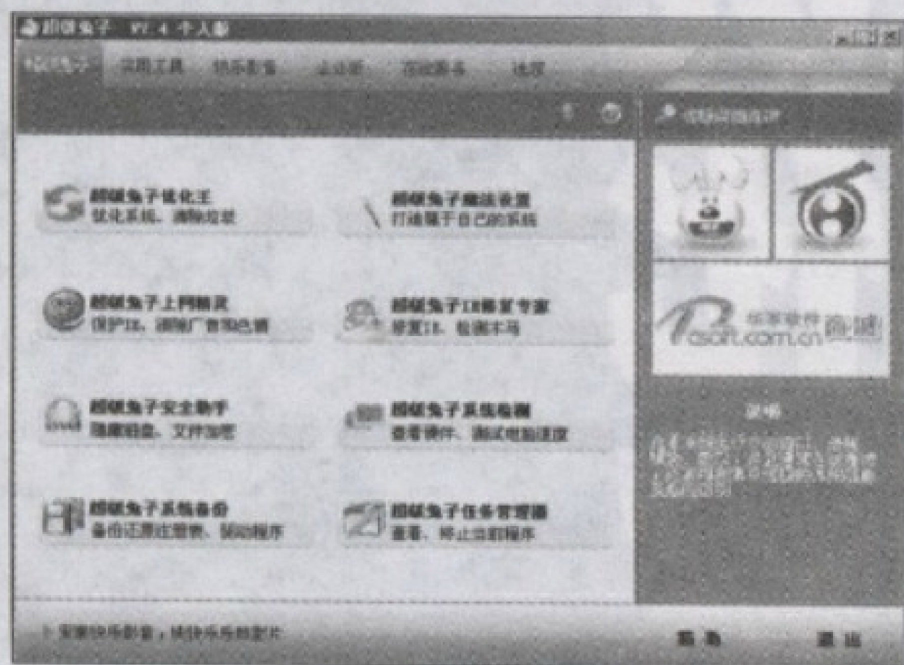

带着一些实用功能

清理维护项除常见的注册表和垃圾文件清理外，DLL和ActiveX清理更能进一步清除多余文件，而各种清扫设置建议都保持默认即可，因为软件默认设置都是比较适合一般用户的，当然比较熟练的用户可以不受限制。出于安全起见，Windows优化大师提供了软件、系统文件和驱动的备份、卸载、恢复等功能，驱动和某些软件对系统依赖较高，在本身系统下对其进行操作未必能真正起作用，特别是恢复不成功可能造成更大的麻烦，因此卸载和恢复前需要做好失败的准备。此外，在网络浏览器插件越来越让人讨厌的今天，Windows优化大师提供阻止插件安装的功能，不过此类功能WinXP SP2和其他很多专门软件都具有了。

总体来说，Windows优化大师无愧于目前最流行的系统优化软件，其功能全面，具有一定安全防范能力，不过功能全面的另一面是比较复杂，加上缺少必要的优化说明，初学者比较吃力，好在还有实用的自动优化。根据笔者多年的使用习惯，系统开机优化、注册信息清理和系统垃圾清理3项的使用次数远大于其他各项，而有些功能就从来没有关注过。

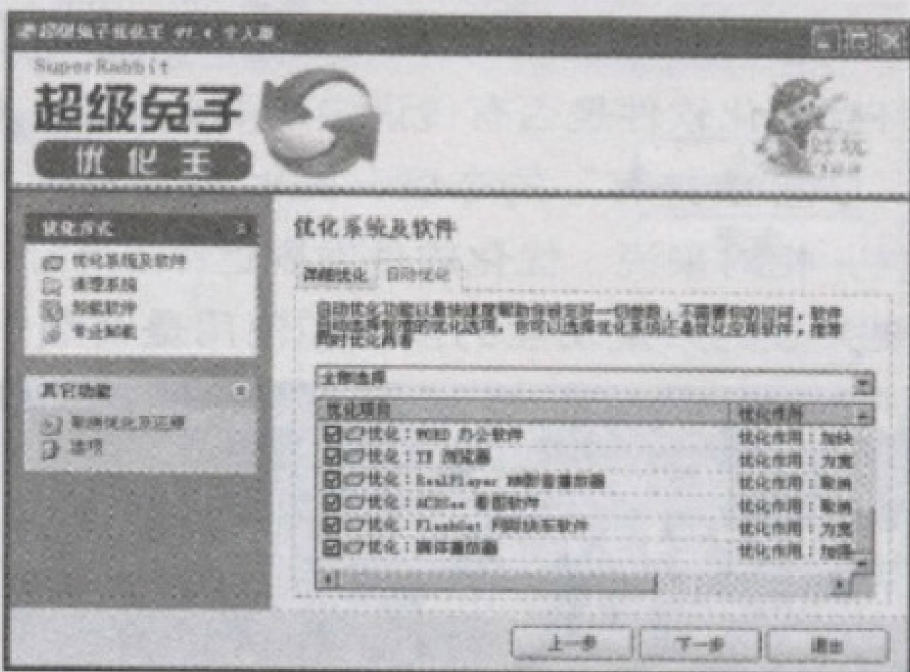
二、超级兔子魔法设置

笔者最早接触的系统优化软件就是超级兔子魔法设置（Super Rabbit），几年前由于出现得比Windows优化大师还早，名气也更盛。不过由于它中间一段时间不见明显更新，逐渐被优化大师超过。最近这只“兔子”又开始活蹦乱跳了。

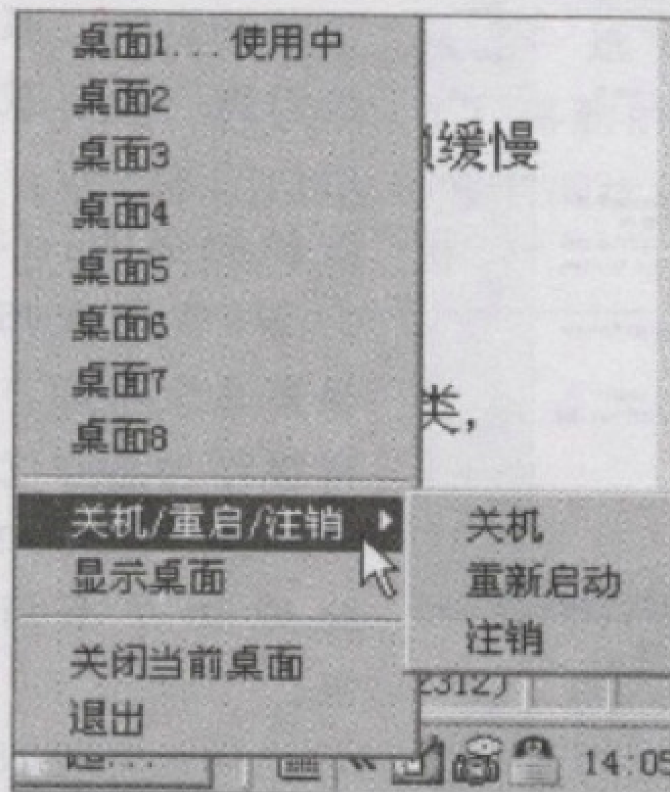

兔子又开始活跃了


实用工具还真不少

不管从名字还是界面看，这款软件都属于活泼类型，不过并不需要怀疑软件的实用性。与老对手Windows优化大师相比，这款软件看似简单，实际功能也到位，更重要的是方便使用。其各项功能在主界面上都有简单明确的介绍，同时通过向导方式进行处理，用户跟随软件提示便可操作，每一步和选项都有具体介绍，不必担心“什么都不懂，便不敢下手”。



步骤方式优化，适合初学者



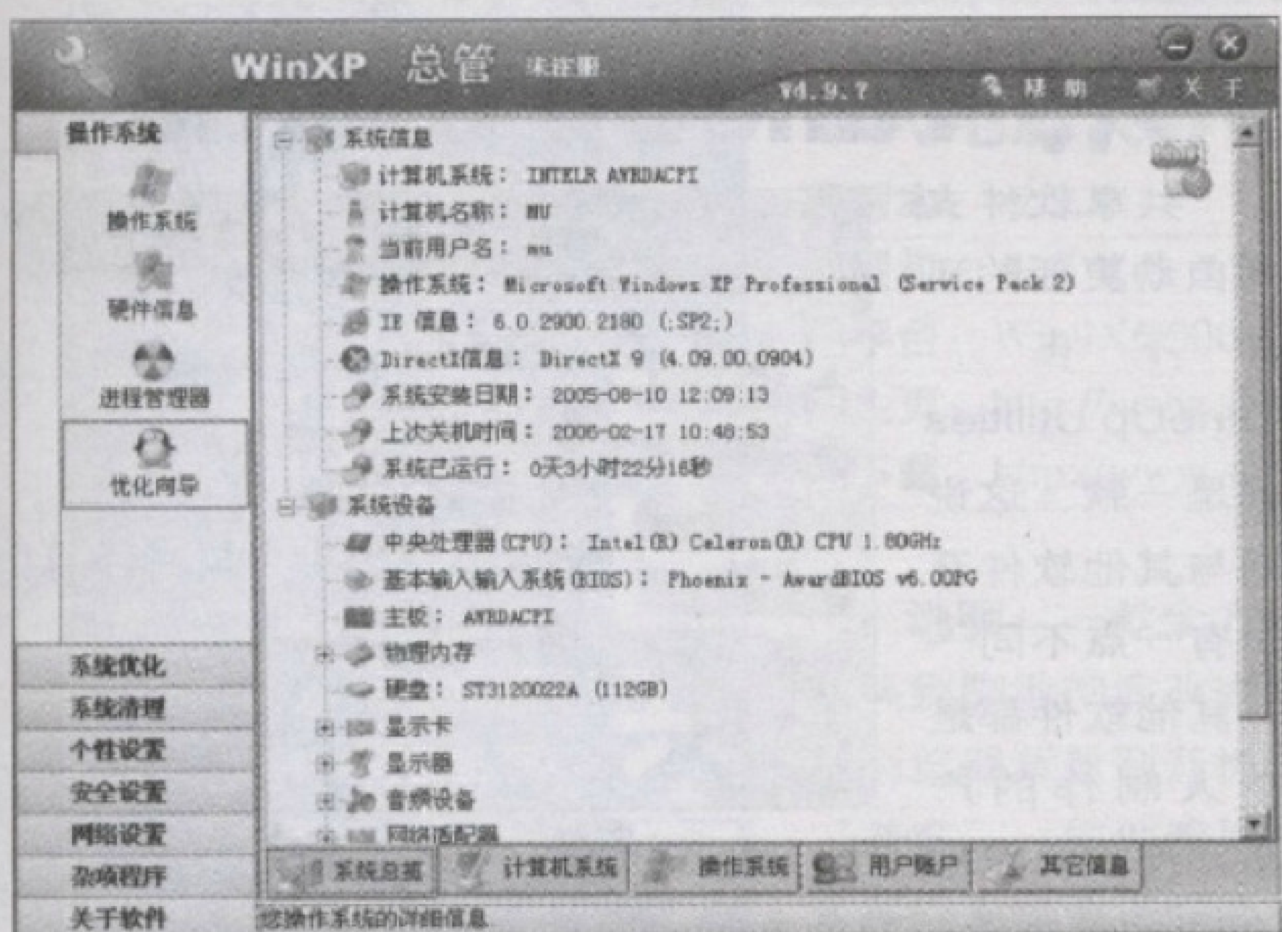
虚拟桌面，本不该是优化软件的功能

超级兔子第一分页便是其优化维护功能，虽然看起来少，但其将多种功能归到同一类，例如“优化王”就包括开机优化、清理系统和卸载等方面，实际上并不比Windows优化大师少。它提供的实用工具比Windows优化大师还要丰富，除内存整理外，还有虚拟桌面（可以建立多达8个虚拟桌面，各桌面可进行不同操作，视觉上不会相互影响，通过来回切换变相扩展桌面空间）。不过Windows优化大师拥有方便的自动优化功能，超级兔子除IE修复具有一键功能外，其他项目还未见到，既然已经做得这么简洁，为什么不能更进一步呢？

总体来说，超级兔子在功能上并不示弱，其人性化设计更适合初学者使用。向导功能虽然很好，但有经验的用户又可能嫌其繁琐缓慢，因此更愿意选择各选项都能轻松达到效果的Windows优化大师。

三、WinXP总管

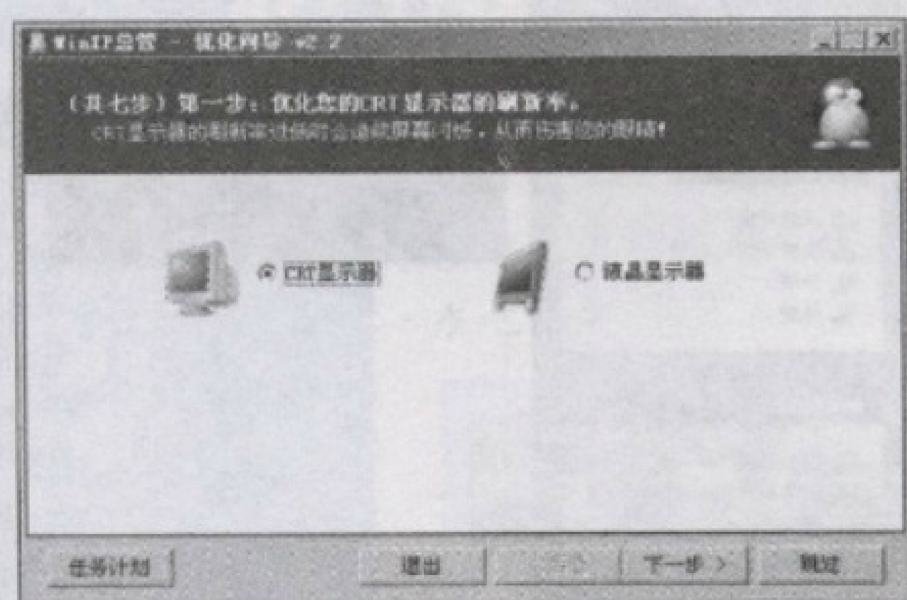
既然自称为“总管”，那就是什么都要管了，这款软件也确实是向这方面发展的。WinXP总管在设置上分类较详细，大类之下还有小类，用户可很方便找到自己需



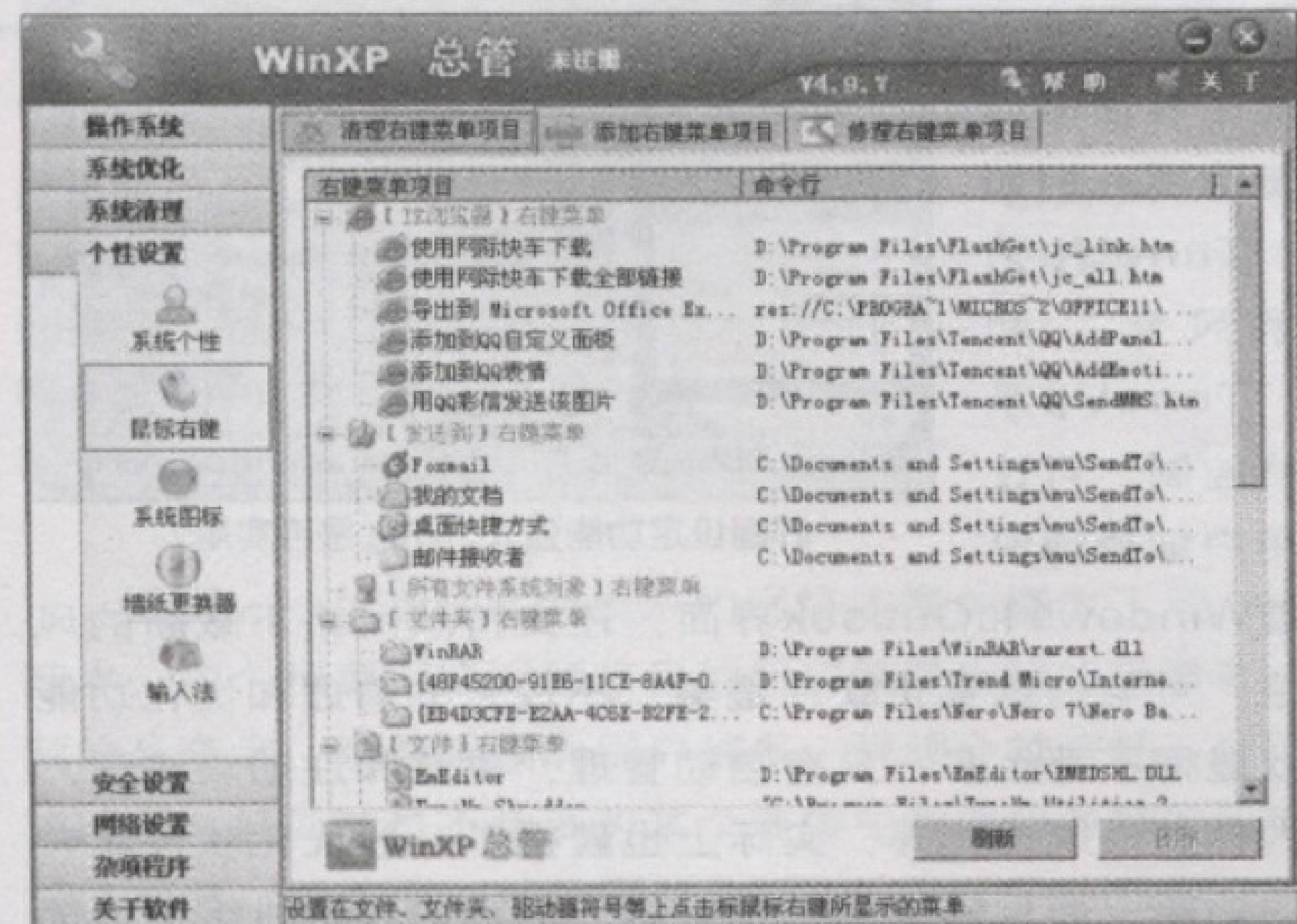
与Windows优化大师类似的界面

要的功能。

WinXP总管拥有优化向导功能，这个功能只需7步就可完成全方位优化，只是每一步还要用户直接操作，不像优化大师那样根据默认设置自动处理。笔者非常欣赏WinXP总管功能的第一步，即选择显示器类型，个人认为其他软件忽略了对显示器的设置，是不应该的，因为CRT的刷新率过低会对眼睛造成伤害。其自启动管理中的各启动项也有非常详细的归类，以供用户分别，这些都是WinXP总管超过其他软件的优点。



小处方见真章

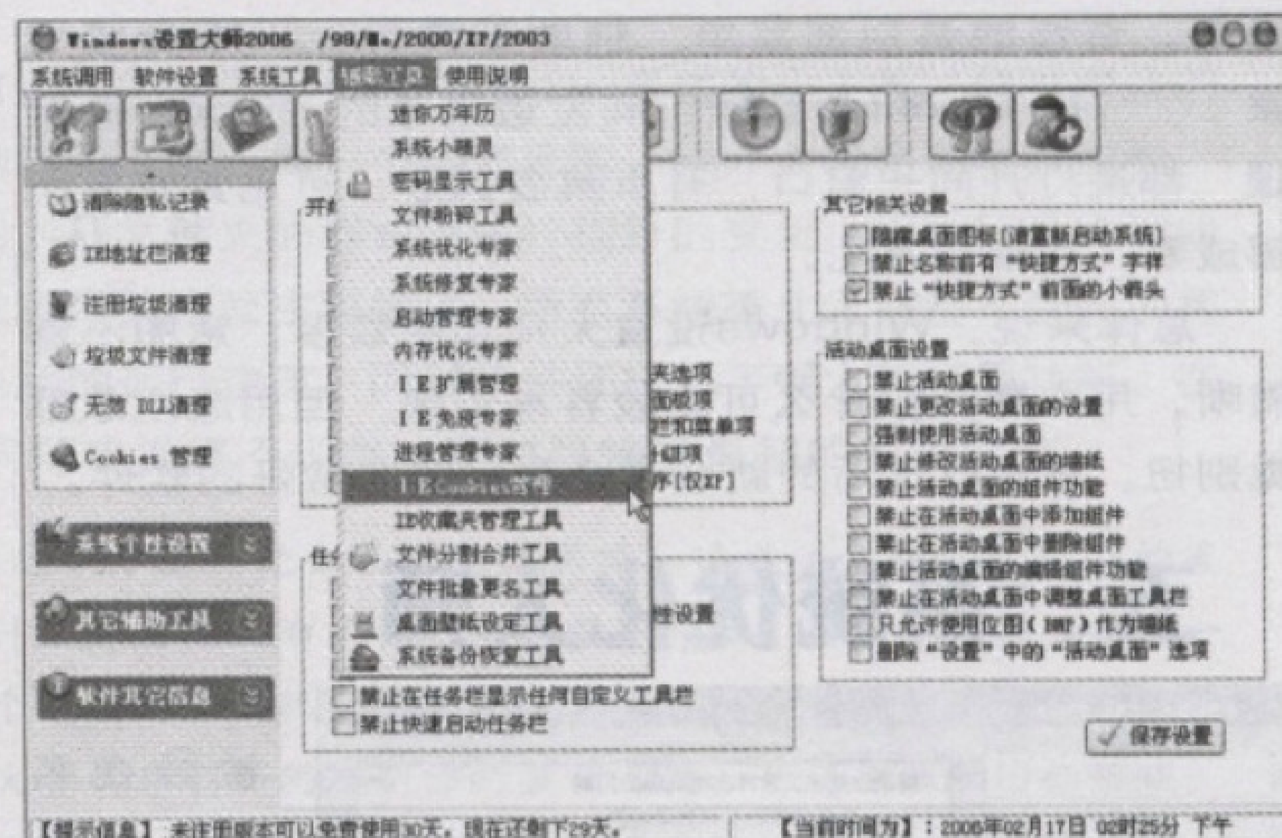


强劲的个性设置支持

主界面上，虽然功能分类比较详细，但各项功能的设置项目仍显得复杂和零乱（当然，也可以说是由于功能全面所致）。此外，WinXP总管的各项工具包括IE管理、系统清理等都可以绕开主程序通过开始菜单中“WinXP总管”→“实用工具”中的快捷方式打开，这种各项功能分开启动的方式能节约用户的时间和精力。

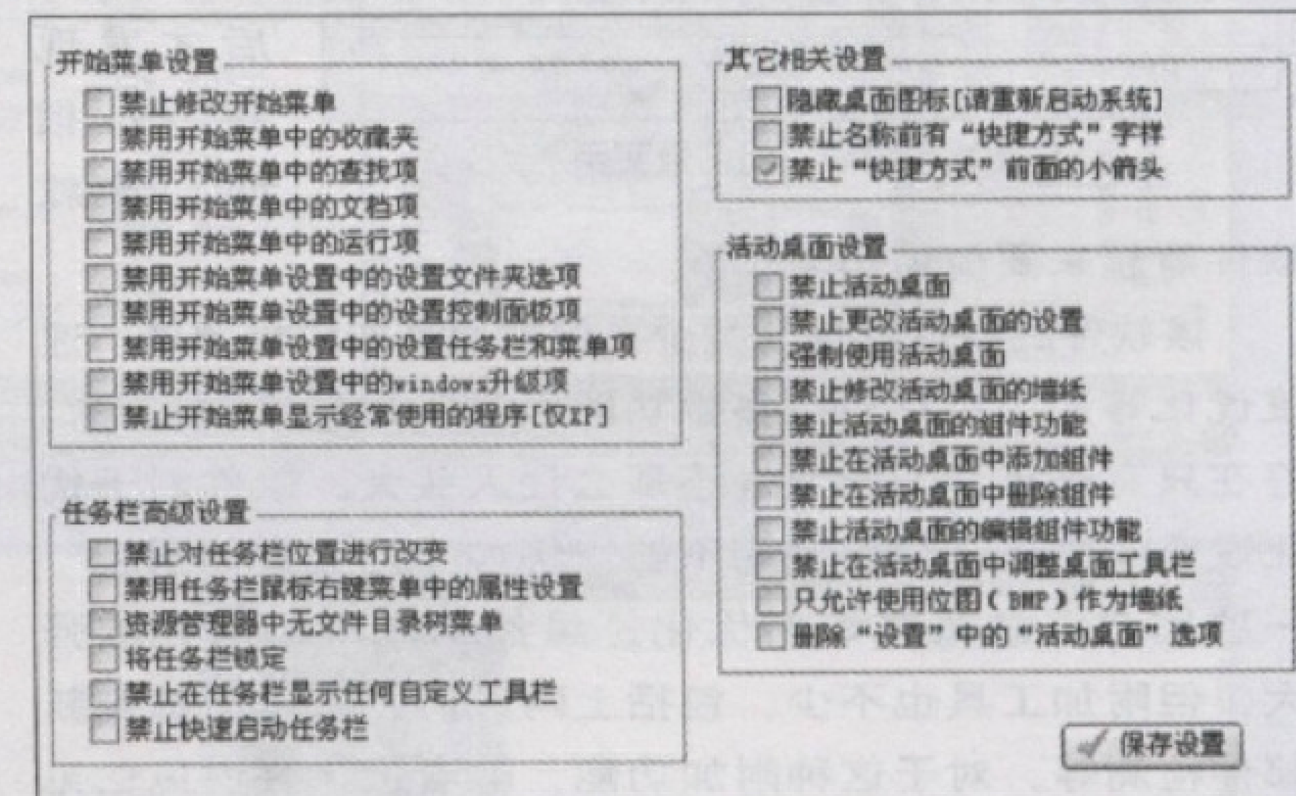
总体来说，WinXP总管是一款功能全面的优化软件，堪与Windows优化大师比美，在功能说明和类似显示管理上更胜一筹，但由于属于后起之秀，人气上还难以与后者比肩。

四、Windows设置大师



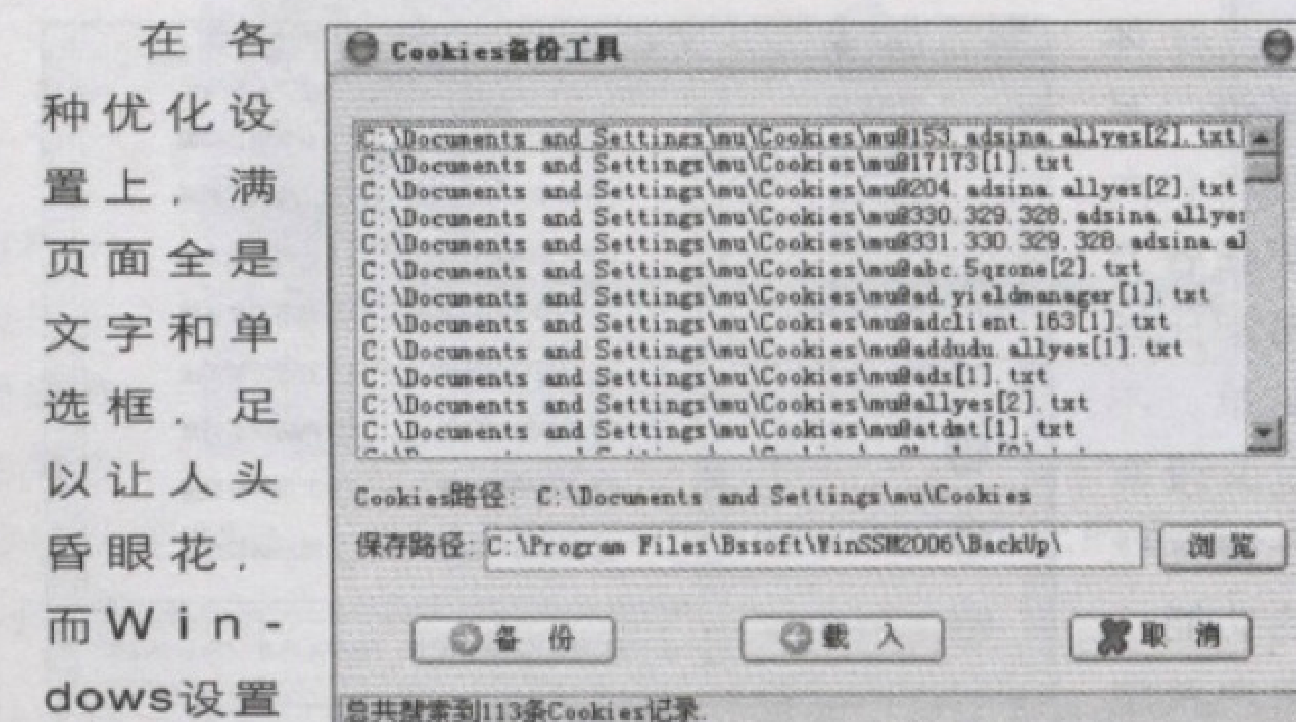
功能不少但觉凌乱

不知道为什么优化软件都喜欢取名叫“XX大师”，不过这款软件在功能上还是不错的。Windows设置大师的分类菜单的分类方法类似于WinXP总管，这种分级分类可方便用户查阅功能。



界面设计太过密集

在各种优化设置上，满页面全是文字和单选框，足以让人头昏眼花，而Windows设置大师里这种页面还不少，当然这说明功能也不弱。除常见的垃圾清理和速度优化等优化软件都具有的功能外，Windows设置大师还能



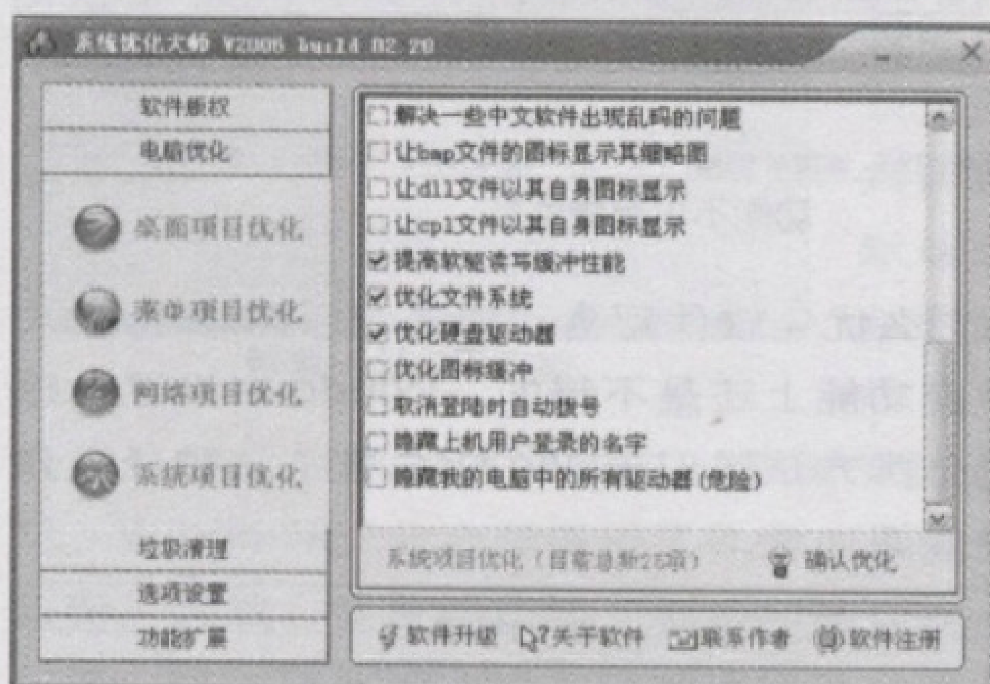
Cookies备份，用于论坛等登录还算有用

备份Cookies、清理IE地址栏历史详细到每条，不过笔者有点怀疑这两项功能是否有重大的意义。其值得称赞的特别功能有批量重命名、文件分割和粉碎工具等，这些难以想像都出自一款系统优化软件。

软件顶部下拉菜单和左边的分类菜单都有不少功能可供点击，不过两者没有相同的项目。笔者发现其规律是顶部菜单一般会弹出窗口，而左边菜单都是在主界面上设置。奇怪的是顶部菜单“辅助工具”→“IE免疫专家”、“IE Cookies管理”和左边菜单的“Cookies管理”都是打开同一窗口，有点莫名其妙，可见其开发不够成熟，构架较凌乱。

总体来说，Windows设置大师功能较多，意图不够清晰。用户需要做什么可比较容易实现，但用起来总感觉别扭。希望改良后的新版本会是一款非常好的软件。

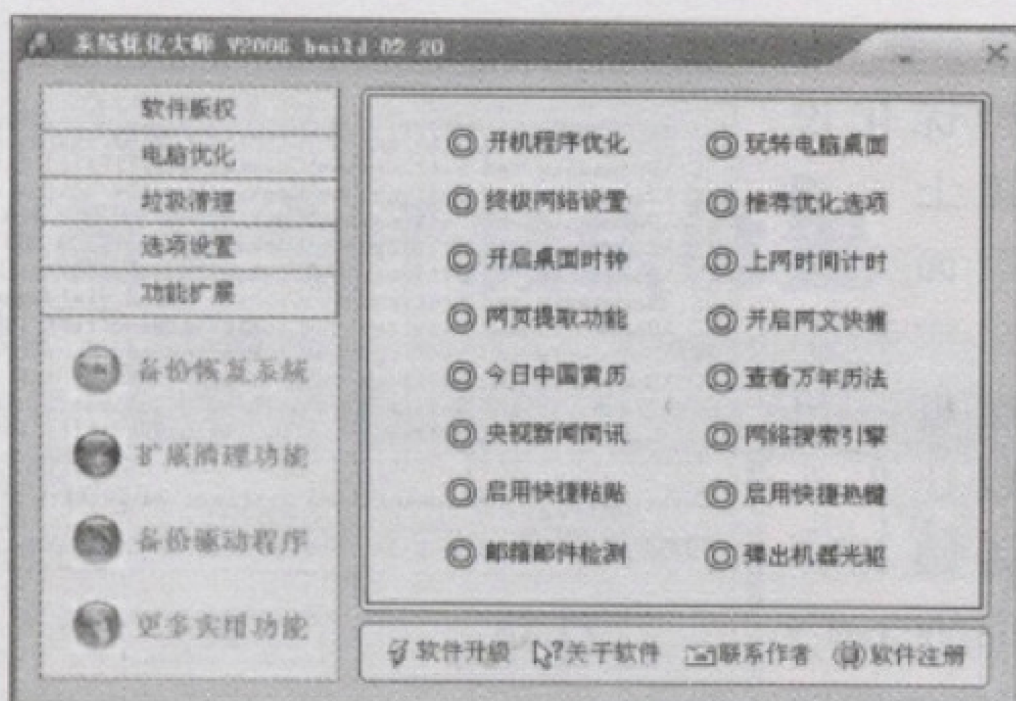
五、系统优化大师



功能比较简单，但多数实用

笔者曾经在名称上将系统优化大师当作Windows优化大师，安装后才发现并不相同，这款软件看起来要简单得多。

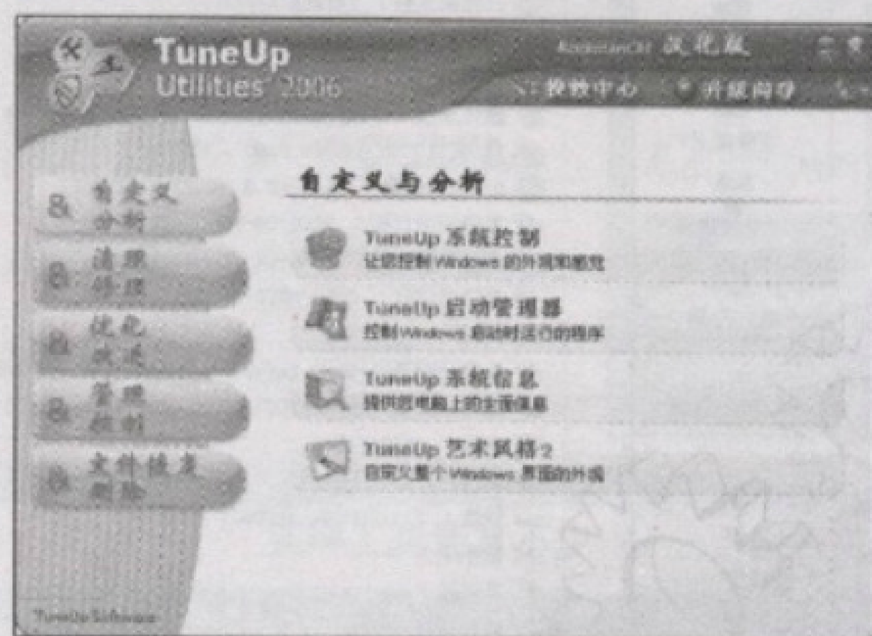
该软件的特点就是分类少，但常用的如垃圾清理、速度优化等都已包括。大多数功能通过勾选单选框实现，好在只有一排，一眼看去不那么让人头大。软件对于优化设置和优化过程等说明不够，例如“优化文件系统”一项用户不知道其如何优化。虽然功能不如前几款强大，但附加工具也不少，包括上网计时、万年历甚至新邮件检测等。对于这种附加功能，笔者也只好说见仁见智了。



与其说是优化软件，不如说是工具集

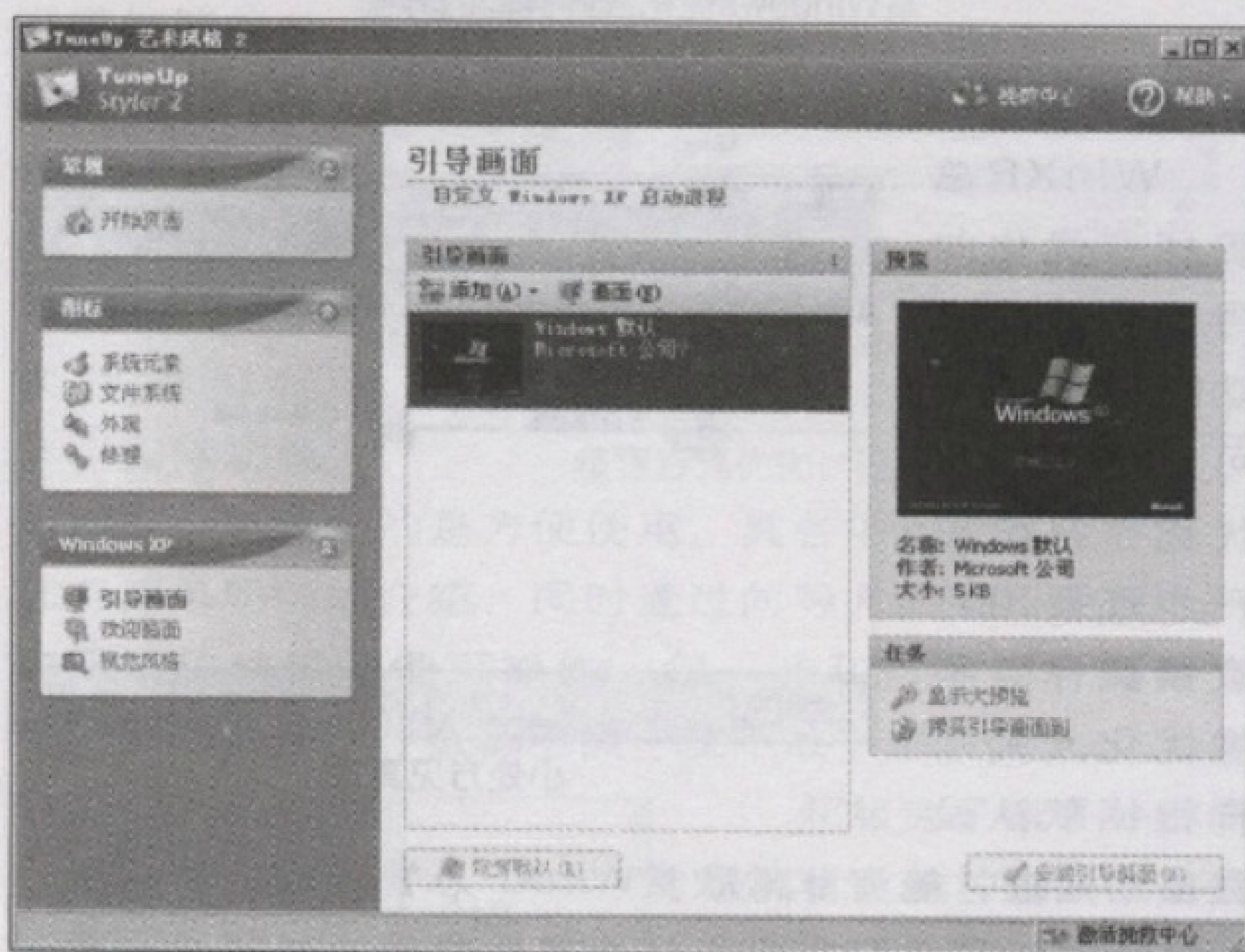
总体来说，系统优化大师在各方面都比较简单，不过又没有一键优化的功能，用户希望过程简单化，可选择Windows优化大师自动优化；希望过程详细化，可选择“WinXP总管”，而这款软件属于居中的尴尬境地。

六、TuneUp Utilities

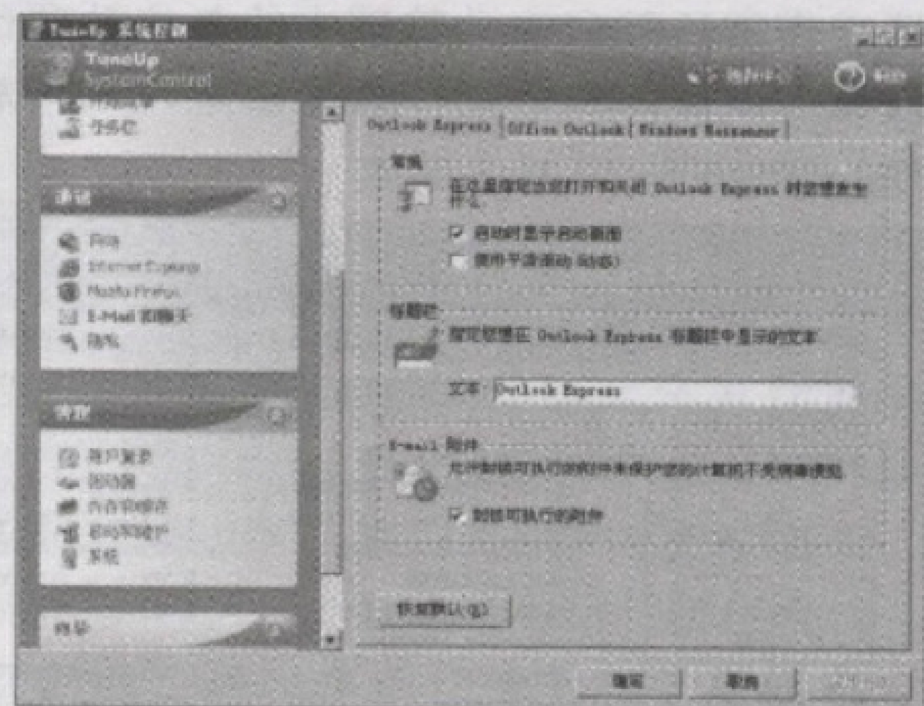


不错的外来优化软件

共享软件支持自动更新的还并不多，TuneUp Utilities就是一款，这说明与其他软件至少有一点不同——其他软件都是个人制作的产品，而TuneUp Utilities是商业公司的产品。



看起来完全是个界面美化软件



界面设定功能强大，不过是否实用？

TuneUp Utilities的功能分类也很简单，但一项功能下有很多设置选项，例如“TuneUp艺术风格”和“TuneUp系统控制”可让用户细致地设置Windows和Outlook界面，还支持从网络下载新的风格，可与一款美化软件媲美。不过它的清理和优化功能就显得不那么多，只有启动管理、磁盘和注册表清理、内存和系统优化等，实际上也囊括了一般优化软件具有的功能，而且系统优化也提供一键维护和定时维护以简单直接地达到目的。最重要的是，TuneUp Utilities界面看起来比较舒服，各功能的说明也算得上简洁明了。

总体来说，TuneUp Utilities是一款很好的优化软件，功能全面，其中不少功能很方便用户使用。但笔者认为其美化功能实在过于全面，不知道作为一款系统维护软件要这么强大的美化功能有何用处。

中国共享软件

微软终于在千呼万唤中放出IE 7.0Beta的公开下载，开始支持RSS订阅和多窗体浏览，顺应用户之意才是软件的生存之道。很多软件作者想尽千方百计，把自己的产品变成酷炫的东西，宣传与众不同的强效功能，却不去仔细想想用户究竟需要什么。一款支持皮肤的媒体播放器是用户喜欢的，但一款号称支持强大换肤功能的杀毒软件，你会有兴趣安装么？一款号称可以美容的感冒药，你会去吃么？软件作者们不妨把自己当作软件的一个普通用户，用心去体会"我究竟需要什么功能"。

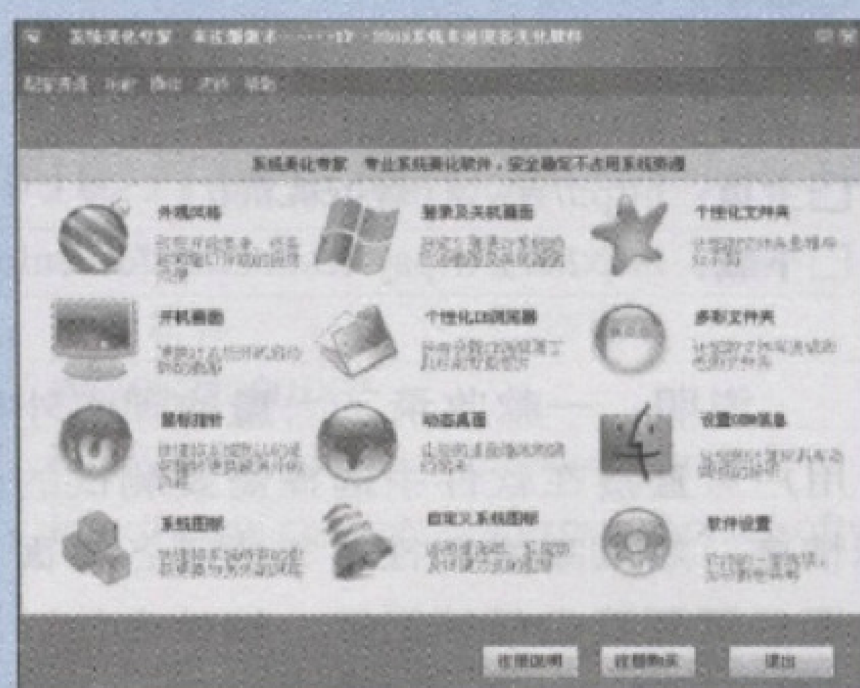
■重庆 CoCo

个人电脑美容院——系统美化专家

□版本：v2.3.2　□大小：9.2MB
□授权：共享软件（30次试用）　□作者：ssjsoft
□平台：Win9X/2000/XP　□注册费用：30元
□主页：http://www.ssjsoft.com
□下载：http://www.softreg.com.cn/shareware.aspx?id=23384

说明：一款全方位打造和美化你的个性Windows系统的小工具，软件帮我们从头到脚地彻底改变电脑桌面上的任何一个细节元素，从外观风格到桌面图标、从浏览器背景到开机画面、从文件夹的样式到鼠标指针的变化，可进行全方位的"美容"。软件使用微软自带的桌面主题接口，所有系统美化工作都不会因消耗太多的系统资源而影响电脑的运行速度。同时软件还提供了强大的还原功能，在美化系统的过程中出现问题或觉得不理想，随时可恢复最初的原始状态。

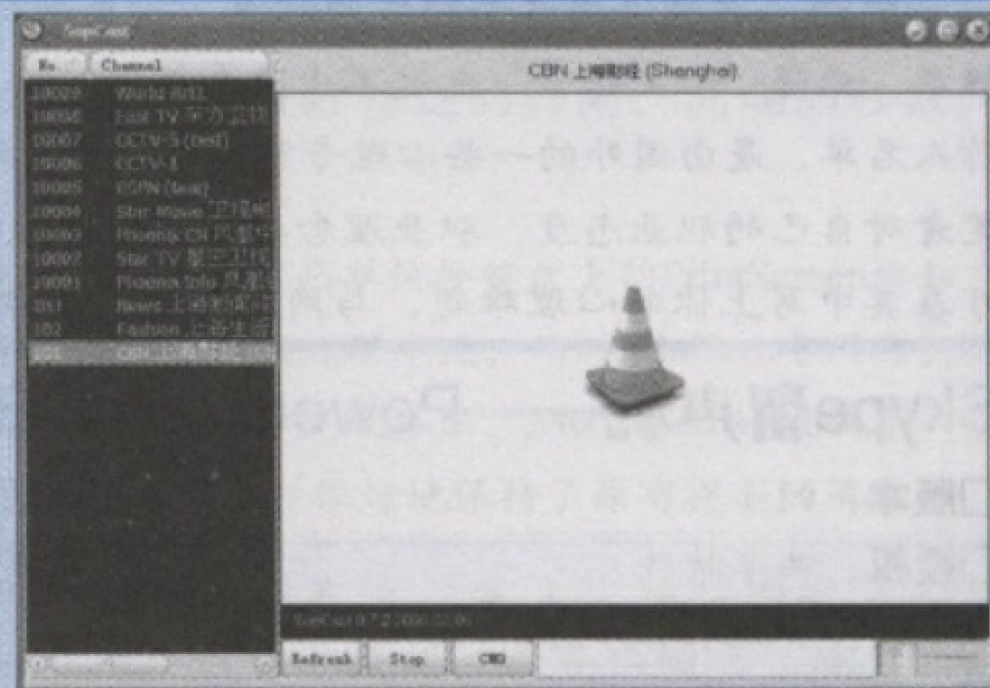
点评：似乎大家都在想尽办法优化自己的电脑系统，造成了系统优化软件的流行。但系统更快的目的是什么？当然是为了自己用起来更舒心，如果每天都面对着一成不变的桌面图标和那些个零星的主题风格，确实会让自己形成"桌面疲劳"。软件同时在官方网站中提供了大量的原创和网友制作的桌面主题、开始画面和图标下载，并按照使用的人气值进行了排序。马上把自己那陈旧的桌面快速变成时尚最流行的东东吧！


Windows的美容菜单


我的风格我作主

传递和分享你的视频——SopCast

□版本：v0.7 Beta　□大小：5.2MB
□授权：免费软件　□作者：SopCast
□平台：Win9X/2000/XP
□主页：http://www.sopcast.org/cn
□下载：http://www.sopcast.org/cn/download/


流畅的播放体验

说明：一款基于P2P技术的网络流媒体播放工具，通过P2P技术，每个观看网络视频节目的用户既是视频的观看者，也是视频的分享者，观看视频的用户越多，视频会越流畅，这种播放方式的最大好处就是不会因为某个连接中断或服务器的故障而导致无法观看。除收看一般的网络电视外，SopCast提供了一个强大的频道，用户可根据兴趣和爱好建立自己的视频收藏，通过SopCast毫无障碍地分享给全世界具有同样喜好的朋友们。

点评：网上可很方便地看漫画、看小说，宽带的普及让曾经觉得不可思议的网络看电视变成了现实。但服务器的容量有限和网络带宽的限制让我们无法流畅地观看各种节目，曾经让我们宽带下载加速的P2P技术自然也要在这个领域大显一番身手。SopCast的最大特色在于可架设自己的个性化媒体频道，加上P2P的网络分享特性，我们不需要太多的服务器设置和资源的消耗，通过其身份认证功能，仅仅一台PC机就能让数万用户实现非常好的收视体验。软件还提供了一个内置的电视频道转播器，可将别的媒体服务器上的内容进行分发。

电影播放全能手——超级兔子快乐影音

□版本：v1.9　□大小：25MB
□授权：免费软件　□作者：pctutu
□平台：Win9X/2000/XP
□主页：http://www.pctutu.com
□下载：http://www.pctutu.com/download.asp

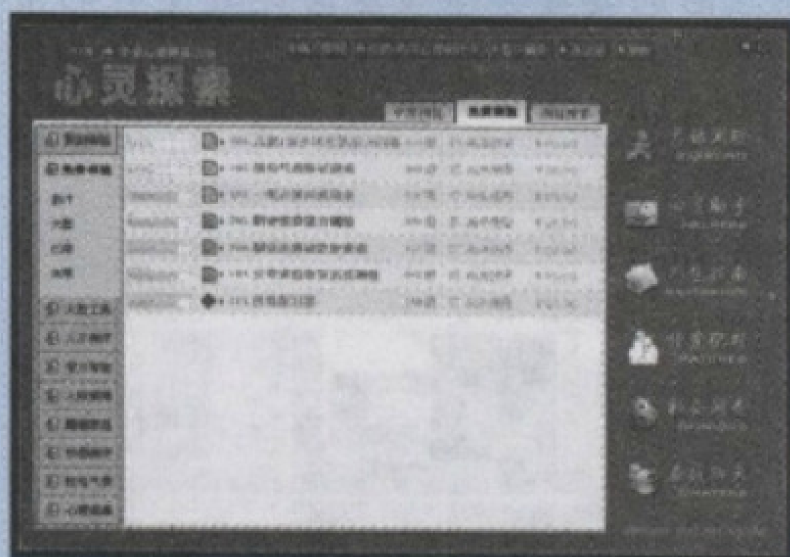


采用MPC核心的播放器，兼容几乎所有影音格式

说明：由著名的系统优化软件超级兔子系列的作者开发，旨在进军娱乐媒体播放市场的播放工具力作。软件整合了VCD、DVD、MPG、MP3、MP4、VOB、RM、MOV等几乎所有的影音文件格式，支持各种格式的字幕文件，我们无需安装那些令人烦不胜烦的各种视频插件，就能非常流畅地播放你想看的任何影视。软件独创性地设置了一个桌面播放功能，让用户将自己的MPG视频文件放置在桌面的图标之下进行播放，给用户非常酷的欣赏体验。

点评：超级兔子近些年来作为Windows系统维护工具的开发者，一直深受广大电脑用户的喜爱。现在他们重装上阵，推出影音播放软件，显示了对宽带影音这片共享软件市场的强大信心，相信会给不少开发者一些触动。经过CoCo的测试，软件占用系统资源很低，同时一些高分辨率的视频文件使用“快乐影音”也能在较低配置的机器上流畅播放，软件还提供了一个RM文件的广告清除工具，可很好地屏蔽掉某些夹杂着各种广告链接和特效信息的RM影视文件，净化我们的播放环境。

心灵深处的小帮手——心灵探索


来测测你的心里素质

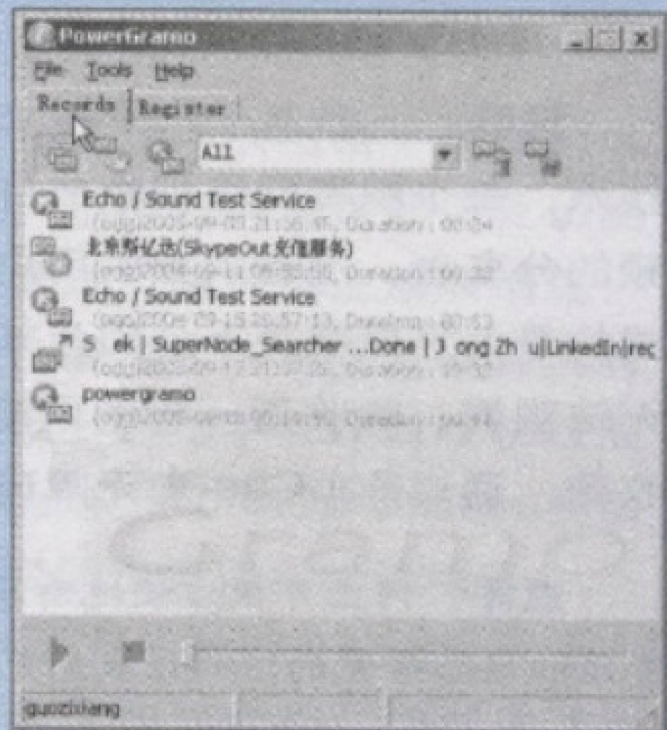
□版本：v4.483　□大小：1.7MB
□授权：共享软件（某些测试限制）　□作者：心灵探索
□平台：Win9X/2000/XP　□注册费用：根据测试题目收费
□主页：http://www.psy-test.net/
□下载：http://www.psy-test.net/ats/download.asp

说明：一款收录了大量的国内外著名心理测试内容的心理测试工具，用户可直接在软件中选择需要测试的内容并简单地用鼠标点击回答，测试的内容涉及人才评测、智力智能、人际情商、婚姻家庭和性格气质等各方面，和一般的小型心理测试不同，软件针对每个测试话题都有数十甚至上百道题目需要我们仔细回答。软件会估计测试所需的时间，并在测试的过程中进行记时统计，只要你愿意认真耐心地进行回答，相应一定会有不错的收获。

点评：最初使用这个软件的时候，心里面有一丝疑惑，网络和杂志中到处都是心理测试问卷，且大多数都秉着娱乐的性质，觉得“心灵探索”也逃不出这个框框。一试之下方知并非如此，一个测试职业成熟度的问卷，在下方显示了问卷的制作人名单，是由国外的一些心理专家共同制订，同时测试的问题数目达到了127个，完全回答需要20多分钟。一次测试下来，笔者对自己的职业态度、职业理念也有了更深入的思考。软件还提供了帮手功能，我们可看到其他网友的心理问题，同时也可在其中写上你的心理难题，与网友们一起互相帮助和成长。

Skype留声机——PowerGramo Basic

□版本：v1.1　□大小：1.3MB
□授权：共享软件　□作者：PowerGramo
□平台：Win9X/2000/XP
□主页：http://www.powergramo.com/
□下载：http://www.powergramo.com/download.htm



语音聊天自动存

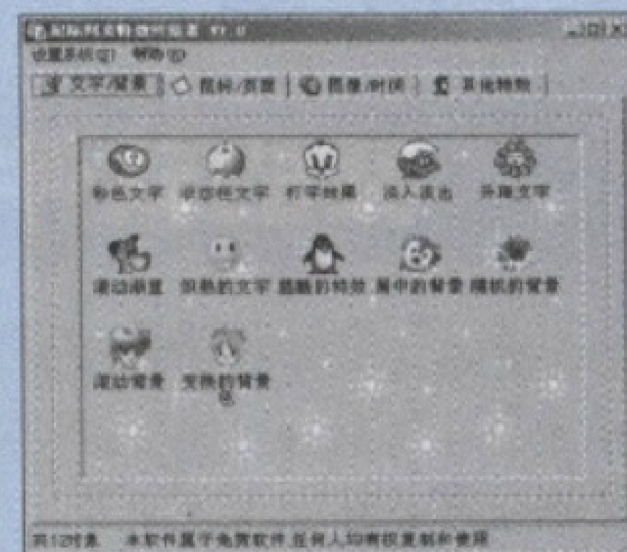
说明：著名的网络语音会议聊天工具Skype的插件，可以以高清晰的方式录制和回放语音对话，并保存为OGG或WAV音频格式，通过软件所提供的管理功能，可以对录音文件加上自己的注释信息。同时软件提供了音质管理选项，我们可以根据需要的音质和磁盘空间的大小在低、中、高三档质量中进行选择，然后再为录制好的文件设定加密方式和密码，保护自己的谈话内容不被外泄。软件分为Basic和PRO版，如果你还需要双音轨录音和多人会话记录的话，不妨试试收费的PRO版本。

点评： Windows系统所提供的很多默认工具非常小巧，功能却十分有限。记事本如此，画笔也如此，录音机更如此。经常在和朋友语音聊天的时候，因为没有一款好的实时语音录制工具，一些重要的事情还是不得不用传统的笔纸记录下来。PowerGramo填补了这一缺憾，它很好地与语音聊天软件Skype进行了无缝嵌入，可在来电呼入时进行自动录音，同时软件也将自己缩成一个Skype上的小按钮图标，需要录音的话随时点击即可。如果你非常喜欢Podcast这种流行的网络直播方式，那么PowerGramo是你录音的一个理想选择。

给你的博客添声加色——星际网页特效终结者

□**版本：** v1.0　　□**大小：** 212kB
□**授权：** 免费软件　　□**作者：** soft3721
□**平台：** Win9X/2000/XP
□**主页：** http://www.soft3721.com/
□**下载：** http://www.soft3721.com/netsoft.rar




可爱的卡通界面

说明： 一款网页动态特效生成工具，软件整理了常见的文字、背景、鼠标、页面、图像和时间等7种类别的网页特效代码。双击所需的效果，就可在弹出窗口中对特效的参数进行编辑、复制和预览等操作，针对一些比较复杂的特殊效果，用户还可点击“帮助”按钮学习使用方法。不需要任何高深的Javascript脚本编程知识，只要你会做一些简单的页面，那么华丽的页面特效信手拈来即可。

点评： 以前大家都很向往拥有自己的个人主页，发布自己的想法和文章与网友交流，但复杂的网页制作技巧和服务器的配置让我们望而生畏。博客的兴起使得每个人可以很方便地通过这种简单的blog方式建设属于自己的个人站点。当然要想让自己的博客吸引更多的人气，除内容外，站点的装饰也是非常重要的一环。通过软件提供的各种特效，把它编辑成自己的文字和图片，让自己的个人站点富丽堂皇起来吧。


视频截图好方便

喜欢的影片场景截下来——MediaCam

□**版本：** v0.02beta　　□**大小：** 270kB
□**授权：** 免费软件　　□**作者：** 老马
□**平台：** Win9X/2000/XP
□**主页：** http://www.comicer.com/stronghorse/
□**下载：** http://www.comicer.com/stronghorse/software/

说明： 一款用于截取Realplayer和MeidaPlayer等播放器中视频场景，将它们保存成BMP图片格式的工具，支持各种版本的RM、RMVB、AVI、AS和DVD等视频文件。软件提供了一个内嵌的播放器，选择好需要截取的视频文件进行播放，在播放到自己需要的场景时只需点击截取按钮即可，很有一种“抓拍”的感觉。软件提供了连续录像功能，设置好特定的时间、间隔的秒数，MediaCam就能按设置将一格格的画面抓取到我们的硬盘中。

点评： 不知道出于什么原因，现有的流行视频播放工具均没有提供截取视频图片功能，而单纯按键盘上的PrintScreen按钮只能截取到黑色的方块。如果使用QQ或专业的HyperSnap等软件，每截取一张图片都要停下来处理半天。而MediaCam专门为实时抓取动态视频图像而生，在软件中直接播放喜欢的影视文件，看到精彩之处轻点鼠标按钮即完成抓取。MediaCam还提供了一个图像放大和平均处理功能，可方便地将抓取来的小张精彩图片制作成大幅壁纸或海报，同时很好地保持了原有视频的清晰度。

软件升级快报

有人的地方就有江湖，有软件的地方就有更新。对于电影迷们来说，最大的乐趣是看到最新的大片，音乐迷则是聆听到最新的CD专辑，笔者这样的软件迷，最高兴的事情自然就是下载到各种新版本的软件。

友情强档： 绝佳的个人信息管理工具，同时也有为掌上电脑特别定制的版本，版本更新至v8.1，任务开始支持循环周期设置，提高了服务器的稳定性。推荐下载更新地址：http://www.winpim.com/chs/download.htm。

比特精灵： 非常好用的BT下载工具，其内网优化模式可让用户突破各种BT下载限制，版本更新至v3.1.0.077，调整了一些参数的默认值和Bug的修正。推荐下载更新地址：http://www.bitspirit.com.cn/。

UltraISO： 一款功能强大又方便实用的光盘文件制作和编辑工具，版本更新至v7.6.5，改进了启动ISO的生成内核，可提高BIOS和光驱的兼容性。推荐下载更新地址：http://cn.ezbsystems.com/ultraiso/download.htm。

木马克星： 全面杀除和预防硬盘中的危险木马程序的好工具，版本更新至5.50，提供了200多套界面供用户选择。推荐下载更新地址：http://www.luosoft.com/downcn.htm。

网络时代，信息浩如烟海，只要打开浏览器，很快就会被各种各样的信息所淹没。对于软件作者来说，单纯靠那种把软件放到下载网站中做个链接，然后在论坛发帖子的宣传方式来说，已经很难达到效果了。

本期话题：

我的软件谁宣传？

本期《大众软件》调查话题：你是否考虑过通过付费广告、插件或其他方式来宣传推广自己的软件？你如何看待自己软件的宣传？你的软件开发费用中是否包含了宣传费用？比例如何？对于市面上的各种在软件安装程序中加入特定的插件以获得利益，你是如何看待的？

从未用付费广告宣传，因为我做软件毕竟是爱好，不是为了拿它去赚钱。对于宣传，我认为在媒体发表有关软件使用的文章是最好的。在软件安装程序中加入特定插件，我十分反对——己所不欲，勿施于人。我还是青睐做绿色软件。

——软件《LRC歌词文件转换器》作者 邹劭涵

我的软件的中文版刚在国内发布，比较在意推广。正在考虑付费做广告来推广我的软件。暂时不考虑捆绑插件，主要是由于部分插件含有恶意代码，即使是捆绑了干净的插件，用户也不放心。对不少软件作者来说，捆绑插件的收入会比卖软件的收入多很多。不过从长远来看还是不捆的好，必要的话，也只能捆绑干净的插件。

——软件《电子书专家》作者 mc_ebooksoft

共享软件的推广依赖于两个因素，一个是被广泛地告知并试用，一个是软件的品质，我会把做付费广告的考虑放在较低的优先级，插件不在考虑之中。软件重要的是品质，以及由此带来的口碑。我在开发中就贯彻这个理念，因为我个人也是这个软件的用户，所以对品质的追求不仅是一种对公众的责任，也是善待自己。

——软件《Twilight软件复读机》作者 艾溪

插件是一种商业推广手段，就插件本身来说，与商业广告一样无可厚非。但如果不经用户意愿而强行安装，或者安装后无法卸载，这些近似流氓的手段是必须反对的，希望能有相关法律条文来制约这类行为。

——软件《阿达连连看》作者 阿达

共享软件不是免费软件，同样需要开发费用。共享软件也是劳动成果的一种体现，我的好多朋友都是做共享软件的，而且部分是全职，这样软件就成了他们的全部生活来源与事业。做市场推广这一块我选择的方式更多是与做共享软件朋友们以广告互动和友情链接共享宣传，当然在刊物、网站上做广告我觉得这是个很有效的途径。

——《超级网管大师》作者 e5988

多产的老马

——小记软件MediaCam作者



马健，在自己的个人主页和论坛上喜欢人家叫他“老马”。对于喜欢在电脑上看漫画书的朋友们来说，一定非常熟悉他所开发的一款漫画书阅读工具——Comics Viewer，它已成为大多数漫画站点站长向网友首推的看漫画工具。除Comics Viewer外，老马还开发了包括本期介绍的MediaCam在内的各种多媒体小工具，是多产的开发者。

老马告诉我们，之所以自己如此“多产”，归根结底还是由于太懒。“每次要我做单纯用机器可以做的事情时，我都会觉得难受，然后开始想办法让机器帮我做事，于是就有了我网站上的那堆小东西。Comics Viewer出来前，我只能用ACDSee看漫画，一直看到我咬牙切齿、忍无可忍，才终于决定自己写一个。”

老马本身的工作也是程序开发，“因为喜欢，所以沉迷，然后不知不觉就成了吃饭的本钱。”和很多软件作者灵机一动想到好的点子不同，老马所有的软件都基于自己的爱好。他认为一个软件如果连开发者本人用着都不爽，就不要强迫推销给别人。“这道理其实人人都懂，但软件业还是出现了太多的反例。虽然大家（包括我自己）都用‘生活所迫’当借口，但电影《无间道》里有句台词说得好：‘出来混，总有一天是要还的。’”这个“还”字中所包含的大量程序修补和重构工作，其繁琐是可以想像的。

谈到开发工具的选择，老马很专业地和我们比较了市面上开发工具的特点和自己的相关感受，最后告诉我们，其实那些都是废话。真实情况是，老马从VC++ 1.0就开始用它了，以后也懒得换，一直到今天的6.0。

说到编程的感悟，老马还是那句话：爱好的力量是无穷的！“所以偶尔我也会觉得遗憾：为什么我的爱好不是‘发财’呢？”老马调侃道。

应用心得

编者按：有些问题似乎总在强调，但个别投稿的朋友们还是不太重视。在所投稿件后要写清自己的真实姓名、发表时使用的笔名、稿费邮寄地址和邮政编码等信息，只有笔名或E-mail地址是无法邮寄稿费的。

本期推荐文章

给私密信息加上“马赛克”

■辽宁 阿珊

提起Word文档加密，大家都不陌生，我们可方便地使用菜单栏的“工具”→“保护文档”功能给文档设定一个读写密码，这样不知道密码的人就无法偷窥文档内容了。不过，这种一棍子全部打死的方法有时并不符合实际需要。有时我们并不是要阻止其他用户查阅文档，仅仅是阻止他们查看文档中的机密数据或敏感信息。例如，有一份项目计划书，我们要发布到单位的办公系统中供同事讨论修订，但为防止泄露商业机密，我们要隐藏招投标公司、项目金额、核心段落等重要信息。遇到这种情况，Word口令式加密的方法就无能为力了，这时我们只有请出微软的一款加密插件Redaction来帮忙了。下载地址是http://download.microsoft.com/download/6/3/d/63d5b92e-2de5-45a7-be9f-c7b2dbeddf87/RedactionSetup.msi。

一、Redaction的安装

Redaction对安装的环境要求十分苛刻，要安装Redaction，计算机环境必须满足以下条件：一是Windows 2000 SP4以上操作系统；二是系统中要安装有Microsoft Office 2003，对于Office 2000/XP则不予支持；三是系统中要有Microsoft .NET Framework 1.1。

以上3个条件缺一不可。在安装Redaction过程中，Redaction会检测用户的操作系统中是否安装Microsoft .NET Framework，如果没有则拒绝安装。

唯一需要注意的是，如果你的计算机中有多个账户，那么在安装过程中需要选择软件的使用范围是“Everyone”（每个人）还是“Just me”（只有我）。

安装完毕，重启Word 2003，这时我们在Word工作界面上就可看到Redaction工具条了（**如图1**）。如果没有发现，那么可用鼠标右键，点击工具栏空白处，从弹出的右键菜单中选择“Redaction”即可。

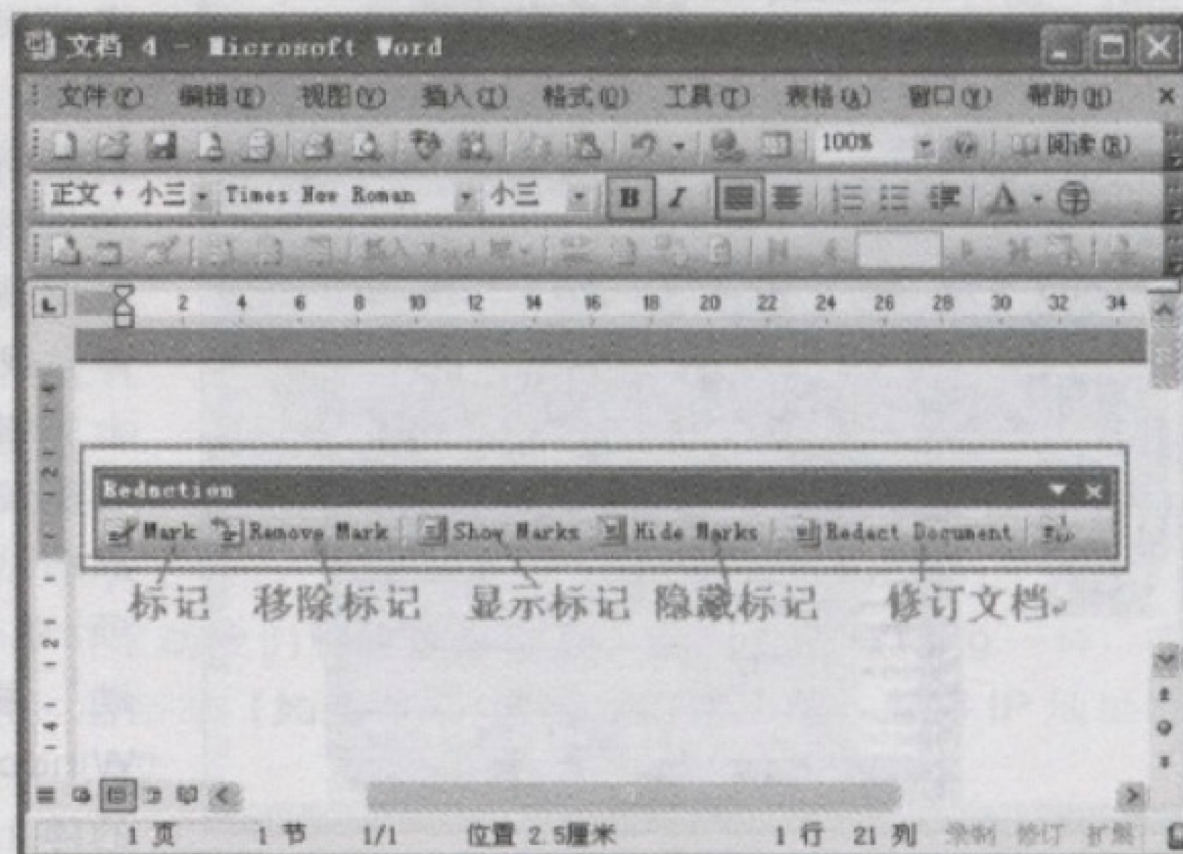


图1

二、给文档中的私密信息加上“马赛克”

打开需要进行部分加密处理的Word文档，在“Ctrl”键的帮助下，通过鼠标拖拽选定一处或多处需要“马赛克”处理的敏感信息。选定完毕，点击Redaction工具条上的“Mark”按钮对敏感信息进行标记，被标记的部分底色会以25%的灰度显示。在标记过程中，如果出现误标，我们可随时通过“Remove Mark”按钮移除所有标记，然后重新标记。标记完毕，只需点击“Redact Document”按钮即可开始给文档加密，同时弹出加密过程进度条。加密完成后会弹出一个是否把当前文档设置成“只读”属性的对话框（**如图2**），点击“是”之后，加密后的文档具有“只读”属性，其他用户将无法对加密文档进行编辑修改，也不允许复制操作；点击“否”，加密文档仅将敏感信息“马赛克”化，允许其他用户编辑和修改加密文档。我们可根据自己的实际需要，视情况选择即可。

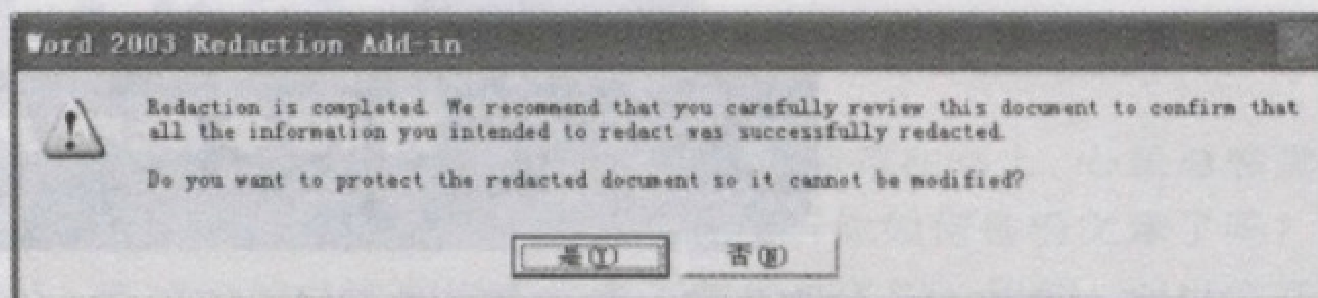
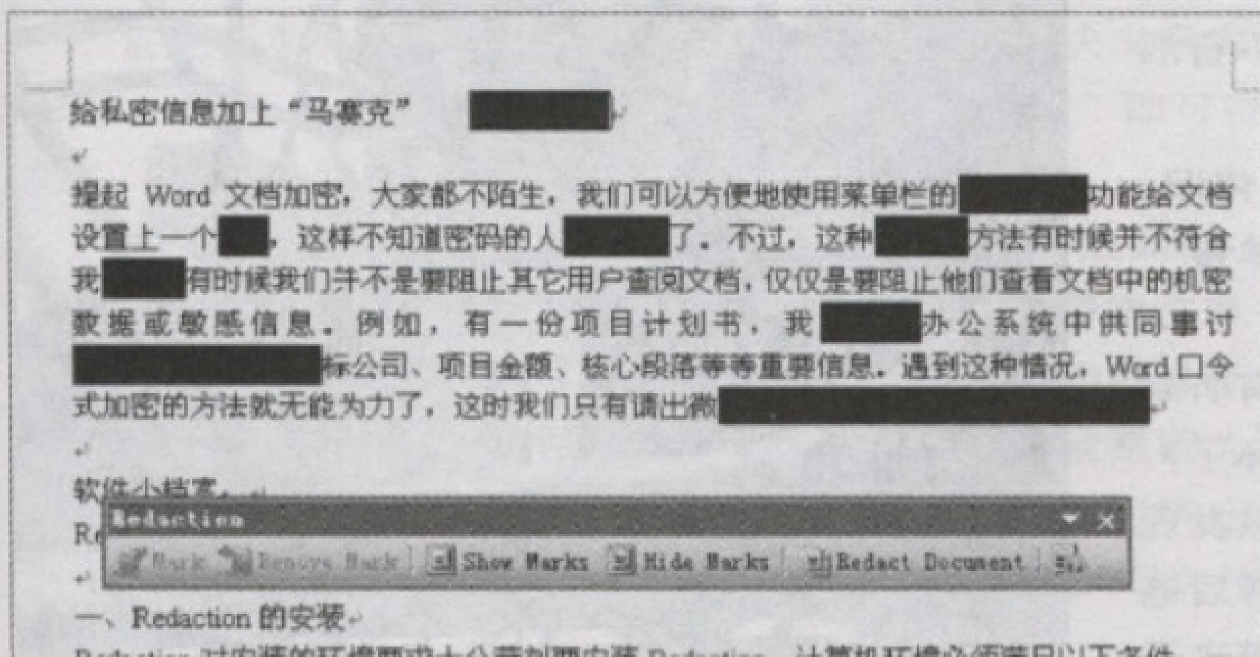


图2


给私密信息加上“马赛克”

提起 Word 文档加密，大家都不陌生，我们可以方便地使用菜单栏的 ██ 功能给文档设置上一个 ██，这样不知道密码的人 ██ 了。不过，这种 ██ 方法有时候并不符合我 ██ 有时候我们并不是要阻止其它用户查阅文档，仅仅是要阻止他们查看文档中的机密数据或敏感信息。例如，有一份项目计划书，我 ██ 办公系统中供同事讨 ██ 标公司、项目金额、核心段落等重要信息。遇到这种情况，Word口令式加密的方法就无能为力了，这时我们只有请出微 ██

软件小档案

一、Redaction 的安装

图3

加密完成后，Word将加密后的文档以“文档N”为文件名进行另存，并不会破坏原有的文档。其中“N”是“1、2、3、4、5……”之类的流水号。其加密后的效果**如图3**所示。

三、小结

Redaction加密与我们通常所用的Word自带的读写口令加密以及窗体保护相比，显得十分另类。Redaction给许

多只想给文档中部分敏感信息加密的用户提供了一个方便快捷的途径。另外，Redaction的加密是不可逆加密，加密完成后的文档无法再还原到初始状态，因此，破解也就无从谈起了，将敏感信息涂上"马赛克"后我们可放心地发送出去，而无需担心敏感信息的泄露。

开关机的"铁证"

■山东　牟晓东 孙浩令

学生上机时总喜欢偷偷摸摸地玩会儿游戏，而且会在老师走近前迅速按下Reset键进行重启，如此一节课下来反复好几次。对于这个让老师十分头疼的棘手问题，其最关键的核心是如何找到机器反复开关的"证据"，让顽皮的学生心服口服！

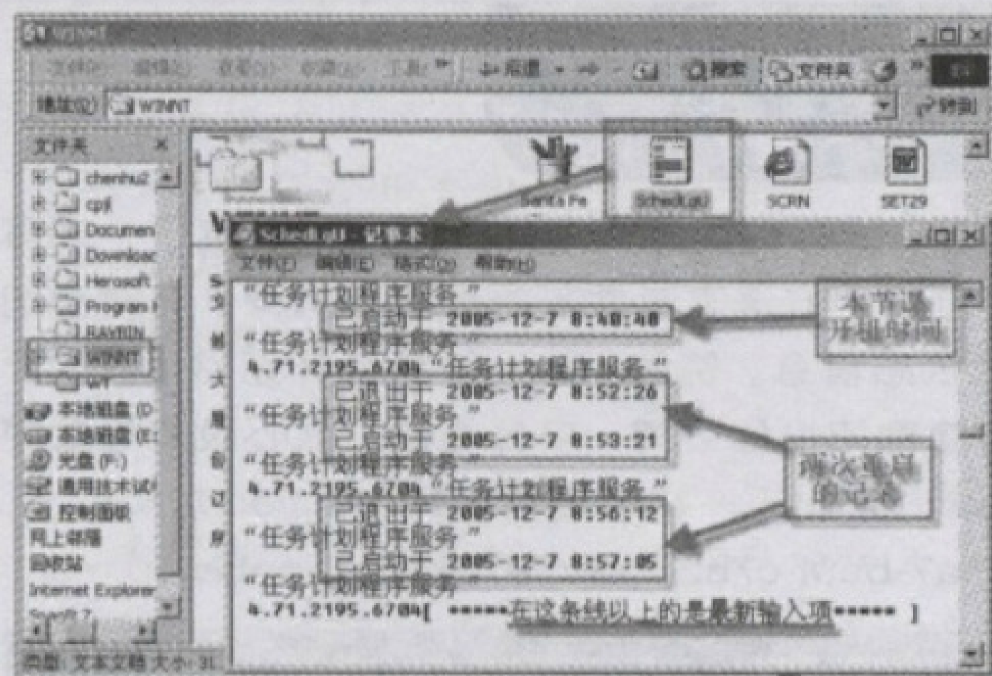


图1

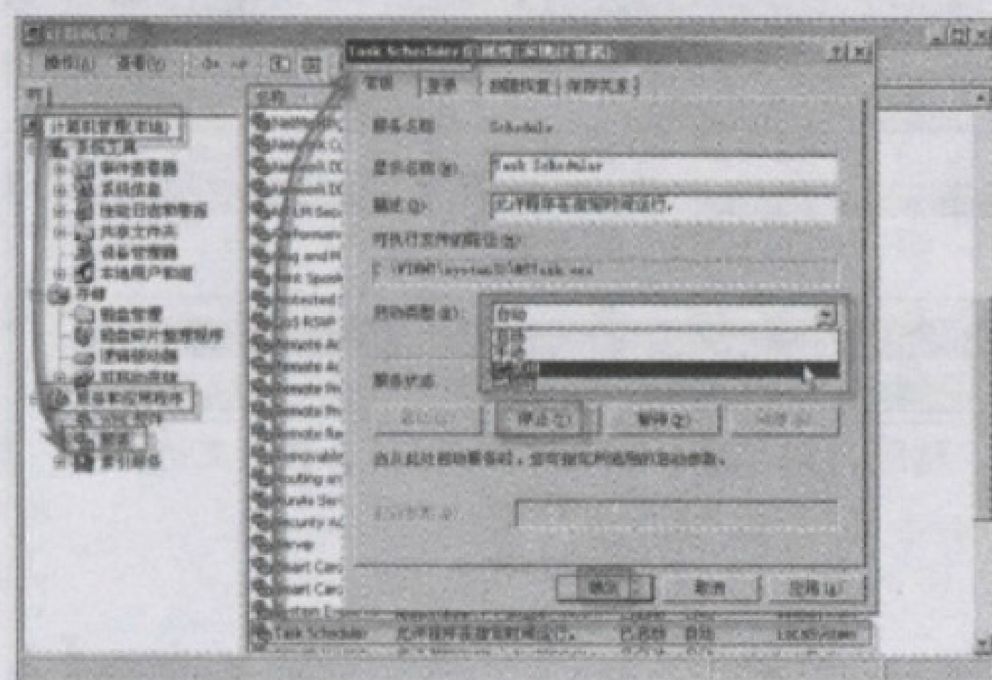


图2

其实盖茨早就为我们想到了这一点，在Windows的系统目录下有个记录任务计划服务的SchedLgU.txt文本文件，双击可调用记事本打开（**如图1**）。看到了吗？在本文件的最后（有"在这条线以上的是最新输入项"提示）已清楚地记录下了今天（2005年12月7日）本节课从开始（8：40开机）后，在8：52：26—8：53：21和8：56：12—8：57:05两个1分钟左右的短时间段内机器进行了两次关机、开机的过程，也就是说在8：52和8：56时进行了两次重启，就这么简单。

之所以系统会生成这样的记录文件，是因为它与Windows系统服务绑定在一起。如果你到网吧上网的话，上机、关机的时刻也会被记录下来。另外更为重要的是，如果你的系统被黑客入侵过，即使黑客进行过系统日志的清除工作，但这个小东东仍然会忠实地记录下服务器的重启情况。要想直接删除或打开后修改其内容是很难进行的，这就是与系统服务绑定的"好处"，但并不是说无法停止它的记录工作。思路非常简单，找到对应的启动服务并禁用即可。首先在桌面上"我的电脑"图标上右键单击，选择"管理"菜单项，在弹出的"计算机管理"窗口中的左侧窗格选中"计算机管理（本地）"→"服务和应用程序"→"服务"，然后到右侧窗格中找到"Task Scheduler"（允许程序在指定时间运行）项，双击后在其属性窗口中的"常规"标签中可看到默认启动类型为"自动"，更改为"已禁用"（**如图2**），接着再单击一下后面的"停止"按钮，Windows系统就会弹出"服务控制"窗口来进行Task Scheduler服务的停止工作（非常快），最后确定一次即可。这时再找到SchedLgU.txt文件，修改还是删除都看你了。

音箱本底噪声消除一例

■北京　小虫

2006年春节前，笔者换了一块德国坦克DMX 6Fire 24/96声卡，又对机箱进行了重新摆位。这块声卡音质很好，不过音箱的本底噪声（指在系统没有音频输出的状态下，本来应该处于静音的设备所发出的声音）却比上一块声卡（创新SB Live! 5.1豪华版）明显得多，笔者用了几天，终于忍无可忍，下决心解决这个问题。尝试步骤如下。

1.调节音箱线控，发现本底噪声在音量接近最大时几乎完全消失（其余部位基本没有变化），但由于放大失真，音箱在这个音量下音质太差。

2.把声卡调换到机箱最底部、受干扰最小的PCI槽，问题依旧。

3.把音箱所有接口拔出，用硬质橡胶皮摩擦后重新插上，单接一路电源，问题依旧。

4.从声卡上拔下音箱线，用耳机监听声卡各个输出端口，没有听到本底噪声。说明声卡输出没问题，噪声来自音箱本身。难道音箱坏了？

5.把一个卫星音箱拿在耳边监听。尝试各种解决办法，偶然发现手挡在低音炮输入输出线组附近时本底噪声急剧减少。经过思考后笔者认定这是机箱后伸出的无线网卡天线在接收信号时给低音炮带来干扰，在Windows里禁用无线网卡，噪声果然消失了。

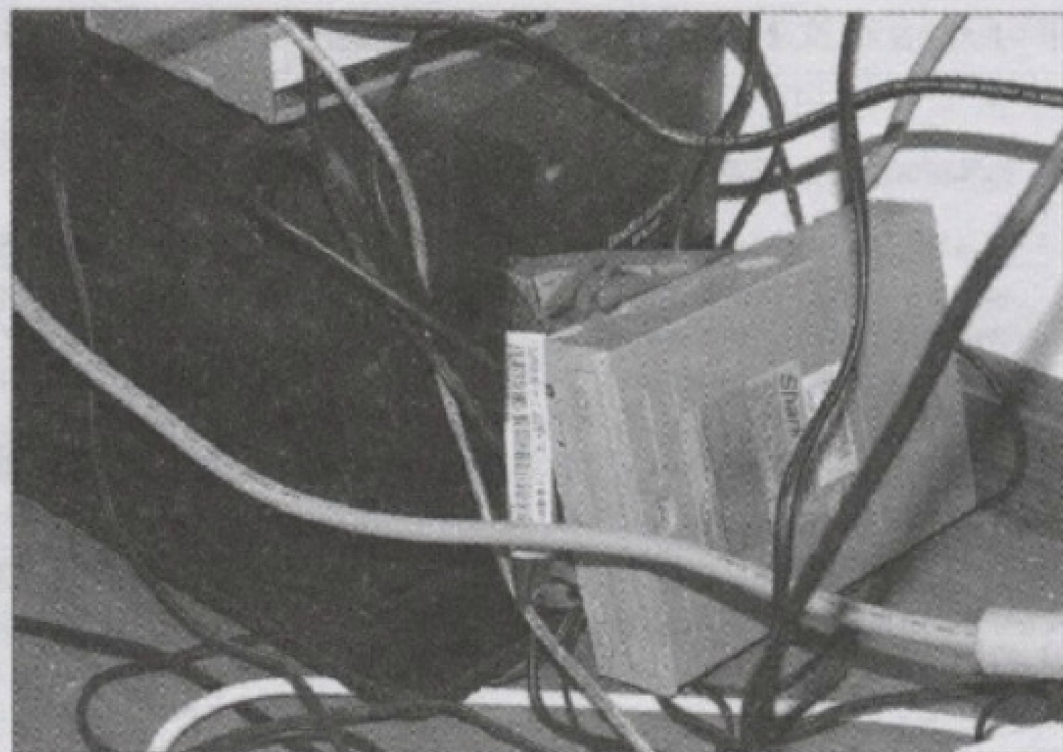


图1

6.找到问题根源，笔者用一个台式机硬盘包装用的防静电袋隔在低音炮接线组和机箱之间的位置，再用一个废弃的光驱靠住（**如前页图1**）。有了这双重保险，本底噪声终于减少到只有把耳朵贴在音箱上才听得到的程度，对多媒体音箱来说已足够了。

一般音箱本底噪声大，除硬件故障外，主要是电源和外部辐射干扰所致，有针对性地进行测试和调节，解决起来不是什么难事。P

为什么Ping的IP不一样？

■山东 牟晓东

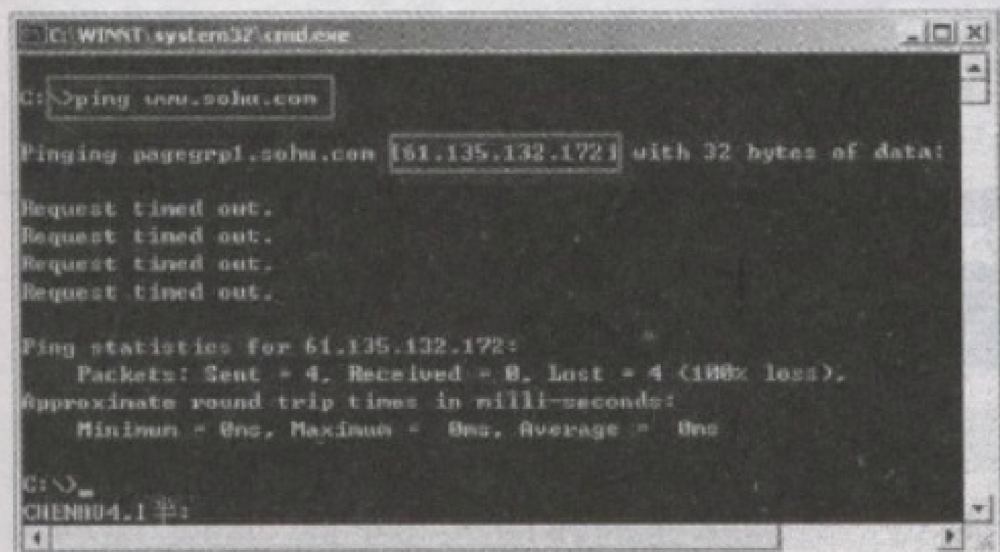


图1

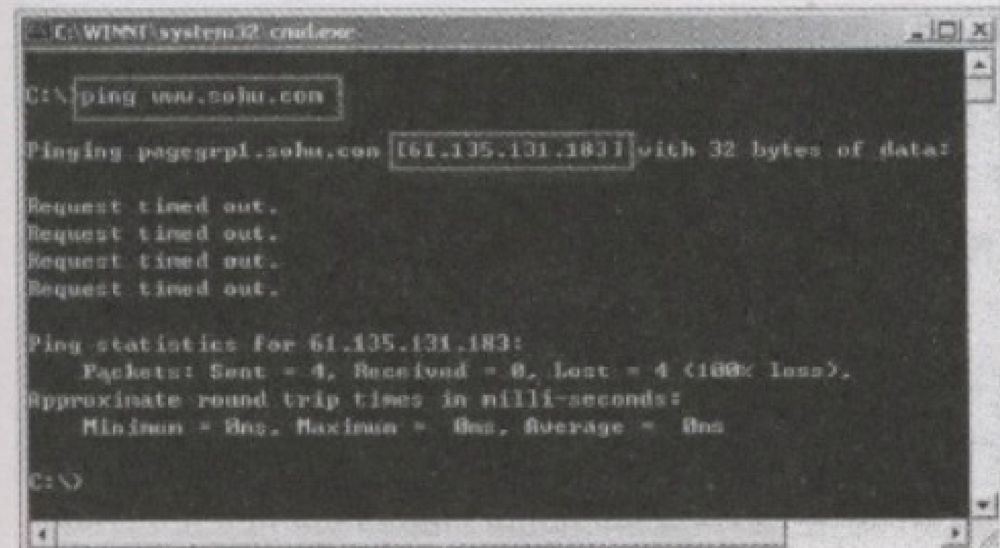


图2

众所周知，知道了某网站的域名后可使用Windows自带的Ping命令来检测出对方的IP地址，在实际的扫描应用中屡试不爽。但好多人都忽视了一个小问题，那就是：对同一个域名进行Ping命令测试时，有时会得到不同的IP地址。问题虽小也较简单，但它可纠正不少刚入门的菜鸟普遍存在的对域名与IP地址是一一映射关系的错误认识。

以搜狐网站为例，做个实验。在不同的时间段分别对www.sohu.com这个域名进行Ping命令测试，返回的结果可能有好几个（**如图1、图2**）。这就是大型网站所惯用的DNS（域名系统）动态负载平衡方式，目的是使自己的Web页面服务器高效顺利地运行，即一个域名（www.sohu.com）对应几个IP地址（61.135.132.172、65.135.131.183等），它们是一对多的映射。

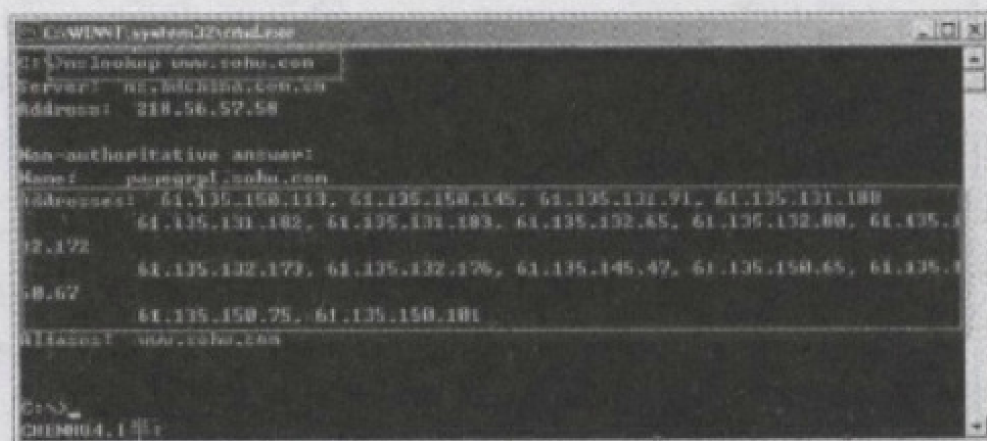


图3

那么如何探测出这个域名所对应的N个IP地址呢？总不能不断地Ping吧？况且有时会得到重复的IP地址。在Windows 2000/XP/2003中有个Nslookup命令可帮助我们解决这个问题，使用方法与Ping一样：在CMD窗口中输入“Nslookup www.sohu.com”（不包括两侧引号）后回车（**如图3**）。这回看清楚了吧，好多IP地址都在这呢！它们共同组成了服务器组，为访问搜狐的用户更好地服务。P

完美备份博客网文章

■山东 ZT

各位Blogger，在过去的一年里你的博客小站大概又增加了不少典藏美文吧！老把这些文章保存在网上，心里总感觉不踏实，还是搬到自家电脑上好。那边有朋友说了，博客网（www.bokee.com）的帮助里不是告诉你如何备份文章了吗？打开索引页，单击右键，选择“使用网际快车下载所有链接”，不就可把首页和博客文章下载回来了吗？没错，但当你在本机浏览下载回的文章时，会发现这些文章的版式竟是一团糟，完全没有在线浏览时那么美观，而且它们的文件名也全由数字组成，毫无规律可言，你根本分不清谁跟谁。这究竟是为什么呢？笔者研究了一下，终于发现了个中原因。

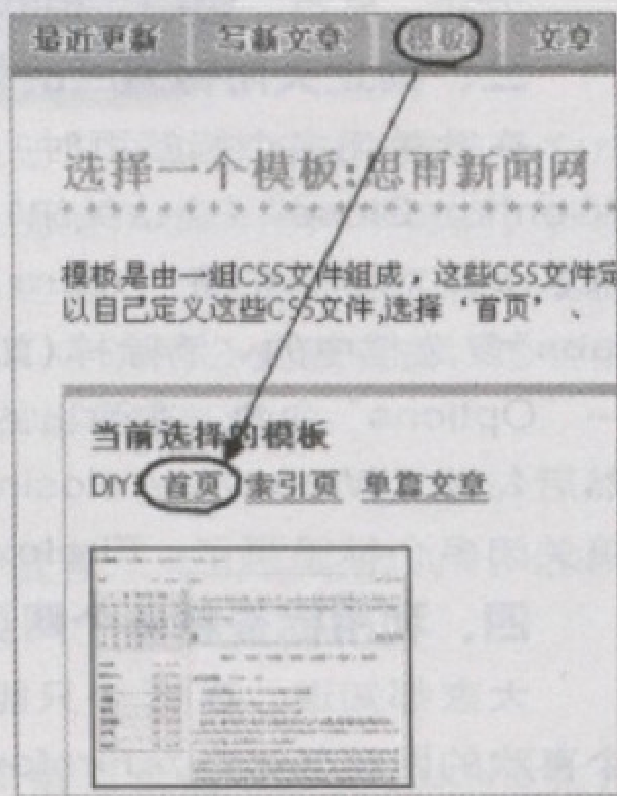


图2

首先需要把索引页下载回来，借助它就可解决文章名混乱问题。打开博客首页，在“200x索引”上单击右键，选择“用网际快车下载”即可得到名为Catalog_200x.html的文件，这就是我们需要的索引页。

把首页（index.html）、索引页以及博客文章存放到同一文件夹下，用记事本随意打开一篇博客文章，仔细查看网页代码，你一定能找到**如图1**所示的字样，你的博客文章版式混乱就是因为缺少这个Diary.css文件。用同样方法可确定博客首页以及博客索引页所使用的CSS文件分别是Default.css和Catalog.css。

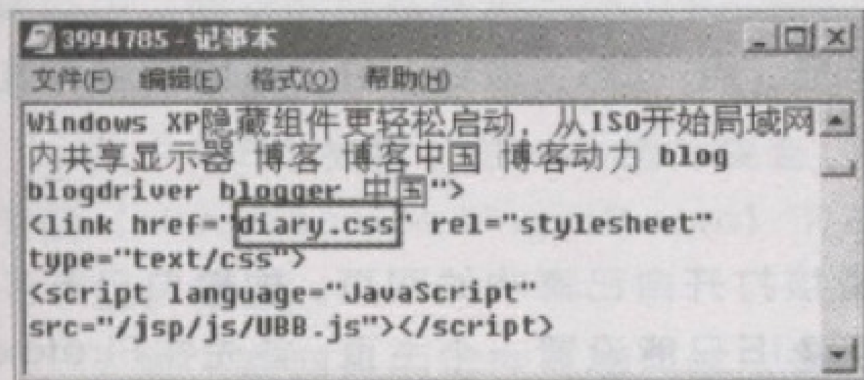


图1

现在的问题是，我们该到哪里去找这3个

CSS文件？其实非常容易，这里笔者以获取首页对应的CSS文件为例来说明一下。

登录你的博客，点击“模板”打开模板选择页面，**如图2**，点击“首页”会出现**如图3**所示的页面，把光标定位到“CSS原码”下方的文字框中，按Ctrl+A全选，再按Ctrl+C复制代码，然后打开记事本，按Ctrl+V，保存此文件并将之命名为Default.css。

再点击“索引页”和“单篇文章”，使用同样方法即可获取另外两个CSS文件。把3个CSS文件复制到博客文章所在目录。OK，现在打开Index.html看看吧！是不是和你的博客网站毫无二致？而且我们还可通过索引页浏览全年文章，再也不会被混乱的文件名困扰了。

CSS DIY：首页

CSS原码：

```
/*===============模板名：黄金时代  作者：博客动力==================*/
div{
word-break:break-all;
}
a:link{
        FONT-SIZE: 9pt;
        COLOR: #666666;
        TEXT-DECORATION: none;
}
a:visited {
        font-family: Arial,Helvetica,sans-serif;
        FONT-SIZE: 9pt;
        COLOR: #666666;
```

图3

“标”新立异，Firefox标签妙用

■辽宁 小乔

大家都知道，Firefox是一个多页面浏览器，可在同一页面中以标签的形式打开多个网页。其实标签的作用远不止此，巧妙地利用这些标签，可极大地方便我们浏览，不信，看看下面这些小技巧。

一、强制Firefox以标签页的形式打开链接

在最新版的Firefox 1.5.0.1中，当我们点击浏览器中的链接时，总会打开一个新的窗口，这样Firefox的多标签浏览优势就不复存在了。那么，我们能不能设置成当点击新链接时以新的标签窗口打开呢？

如果仅仅是临时需要以标签页的形式打开新链接，那么，可在按住“Ctrl”键的同时用鼠标点击窗口中的链接，此时，Firefox就会以标签页的形式打开新链接而不是新开一个窗口。

如果想彻底改变Firefox的设置，让每次点击新链接之后总是以标签页的形式打开，那么就需要设置一下了。点击菜单栏的“Tools”（工具）→“Options”（选项）命令，在弹出的选项窗口中，切换到“Tabs”（标签式浏览）选项卡，然后勾选“Force links that open new windows to open in：”，再点选“a new tab”（新标签页）选项（**如图1**），最后单击“OK”按钮即可。这样就可强制Firefox以标签页的形式打开新链接。

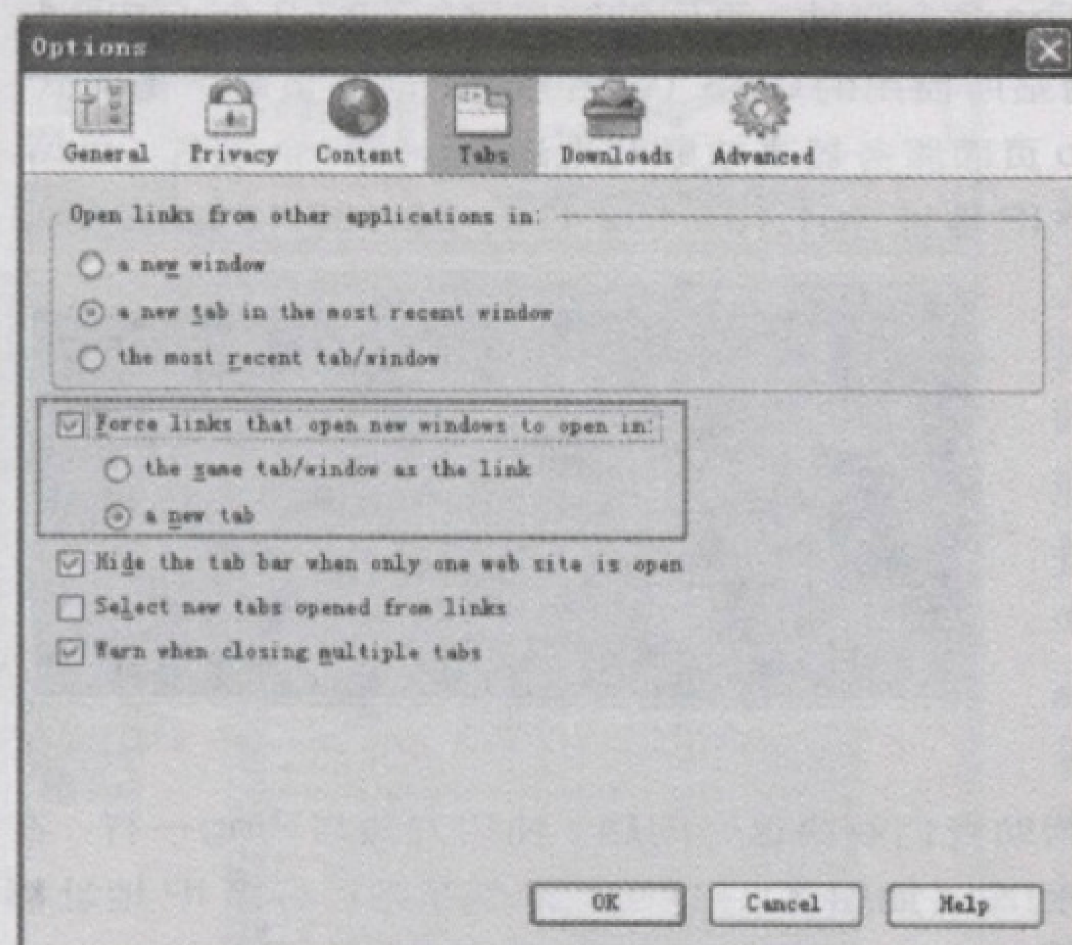


图1

二、在Firefox标签页之间快速切换

网络上的好东东很多，不知不觉中我们已打开了很多标签页，这时在各个标签页之间切换又显得不方便了，试试下面这个小技巧。

在各个标签页之间切换可通过“Ctrl”键加标签序号的形式来切换。比如：按“Ctrl+1”即可迅速切换到从左边数的第一个标签页，按“Ctrl+2”即可迅速切换到第二个标签页，依此类推。

小提示：“Ctrl”键要加上大键盘上的数字键，按小键盘上的数字键无效。

另外，点击“Ctrl+PageUp”或“Ctrl+PageDown”可在众多标签页中向上或向下翻页。

三、禁止关闭标签时的警告信息

在欲关闭多个标签页时，Firefox总会出来多嘴多舌地提醒我们“Confirm Close”（确认关闭），可把此提示去掉。方法一是在弹出的确认关闭对话框中将“Warn me when I attempt to close multiple tabs”复选框中的✓清除掉（**如图2**）；方法二是点击菜单栏的“Tools”→“Options”命令，在弹出的选项窗口中，切换到“Tabs”选项卡，然后勾选“Warn when closing multiple tabs”（关闭多个标签页时警告我）复选框，点“OK”按钮。好了，以后就可直接关闭多个标签页了，Firefox再也不会出来多嘴多舌。

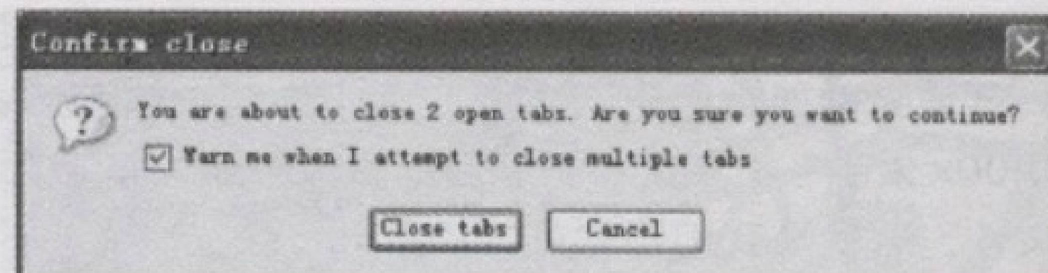


图2

四、利用标签将多个网页设置为主页

大家都知道，在IE中只能将某一个网页设置为主页，这样打开浏览器就可直接打开自己喜欢的网页。如果自己有多个喜欢的网址怎么办？Firefox可解决这个难题。Firefox允许设置多个主页，而不像IE只能设置一个主页。首先在Firefox中以标签的形式分别打开多个自己喜欢的常去的希望一开启浏览器就自动打开的网页，然后点击菜单栏的“Tools”→

"Options"命令，在弹出的选项窗口中，切换到"General"（常规）选项卡，单击"Home page"（主页）栏中的"Use Current pages"（使用当前的多个页面）按钮（**如图3**），当前打开的页面地址就会出现在文本框中。好了，最后点击"OK"按钮即可。以后只要启动Firefox就可一次性打开多个网页，这样再也不必一个个打开所需的网页了，十分方便。

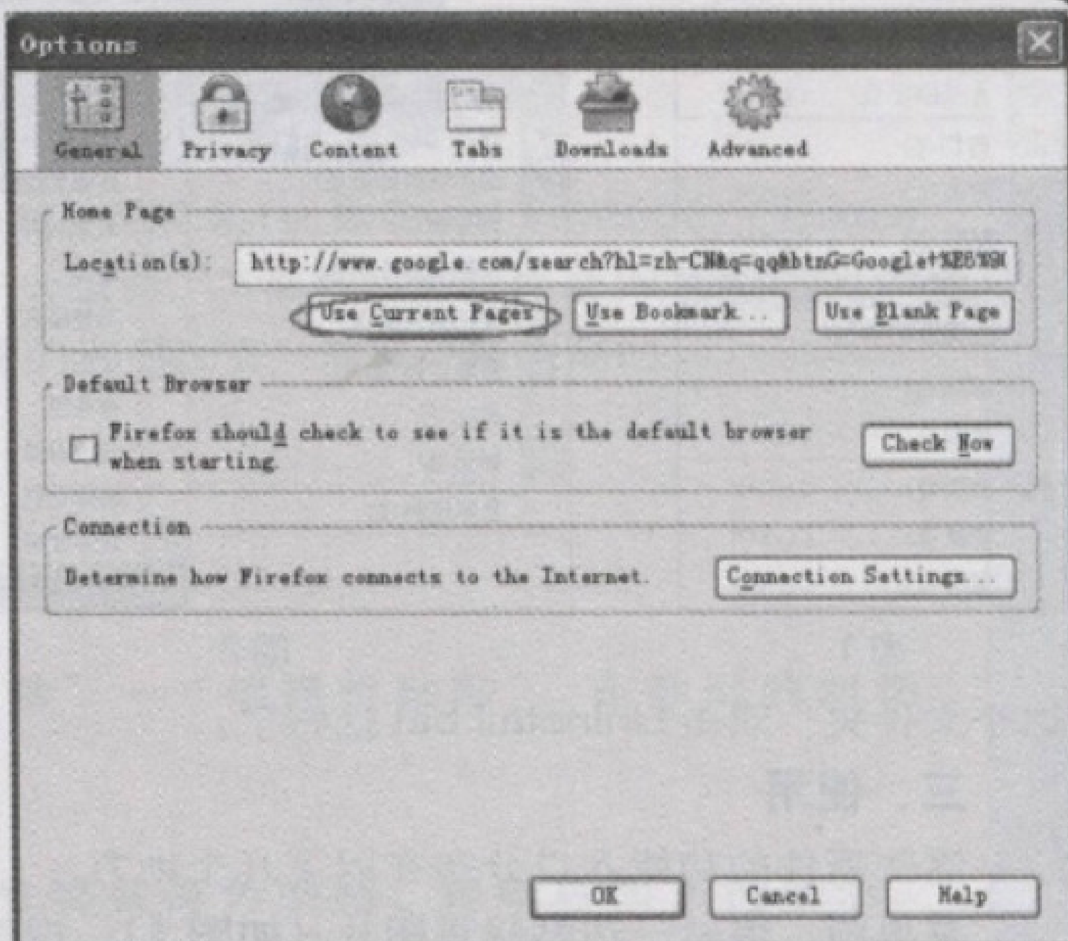


图3

五、让Firefox标签在页部底部显示

默认情况下，Firefox的标签页是在页面的上部，而菜单栏、工具栏、搜索栏等都在顶部，占据了很大空间。这样就造成浏览器上部空间狭窄，给使用带来了不便。我们不妨将Firefox标签页移到页面的下部，一是节省上部空间，方便浏览；二是方便使用。

打开资源管理器，定位到Firefox配置文件夹的\CHROME\目录下（一般情况下，位于C:\Documents and Settings\Administrator或你的用户名\Application Data\Mozilla\Firefox\Profiles\z9mtqgnf.default\chrome），在其中点右键，新建一个文本文件，重命名为"UserChrome.css"，用记事本程序将其打开，录入以下内容"#content > tabbox {-moz-box-direction: reverse;}"（注意：实际录入时不包括最外侧双引号），存盘退出即可。好了，现在重启Firefox浏览器，看看标签页是不是到页面的下部了（**如图4**）。如果你感兴趣，就试试吧！

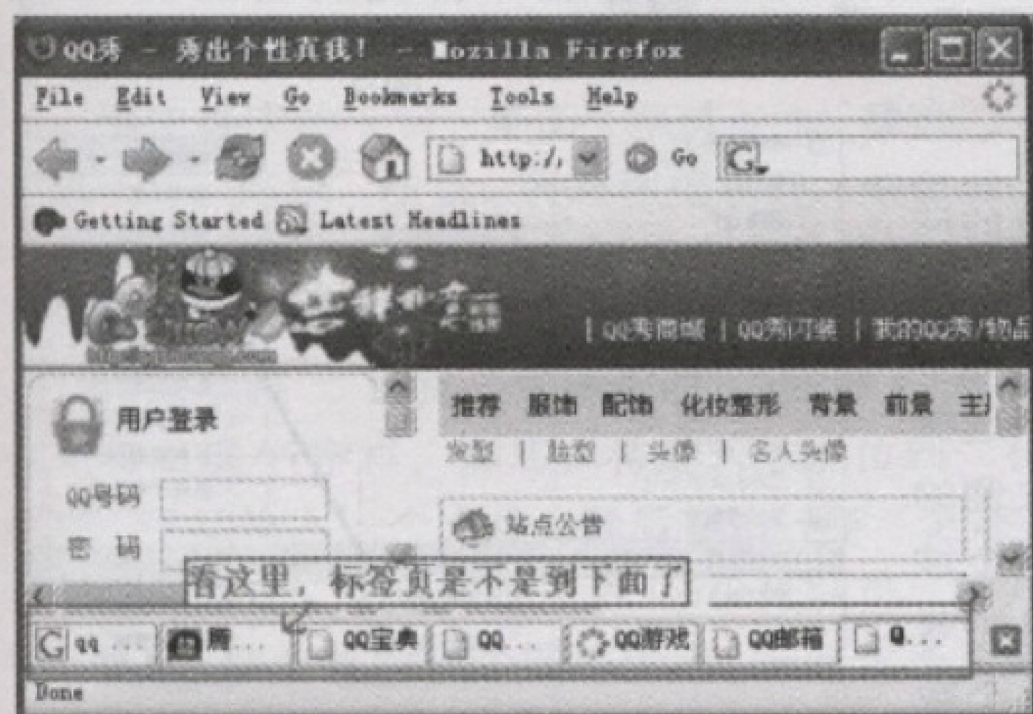


图4

小提示：目录中的"z9mtqgnf"是一串随机的字符串，你的Firefox安装目录下可能与此不同，请正确理解。

六、给Firefox标签瘦身

在Firefox浏览器中，当打开的标签不是很多时，标签就显示成一长条，显得很丑，不过，可自己动手将标签改短一点，让标签亮起来，倩起来。打开资源管理器，定位到Firefox安装目录中的Chrome目录下（一般位于C:\Program Files\Mozilla Firefox\chrome）。从其中找到名为"toolkit.jar"的文件备份一下，该文件其实是一个ZIP格式压缩文件，将其解压后，在Content\global\bindings\目录下，找到"tabbrowser.xml"文件，用记事本程序将其打开，点击"编辑"→"查找"，查找"250"，共有两处，一处是"maxwidth="250""，另一处是"t.maxWidth = 250"，将"250"修改为"100"（**如图5**），保存一下。然后，用WinRAR再将整个文件打包成ZIP文件，重命名为Toolkit.jar，拷贝到"C:\Program Files\Mozilla Firefox\chrome"目录中覆盖掉原文件即可。现在，打开Firefox看看，标签是不是短多了，也好看多了？

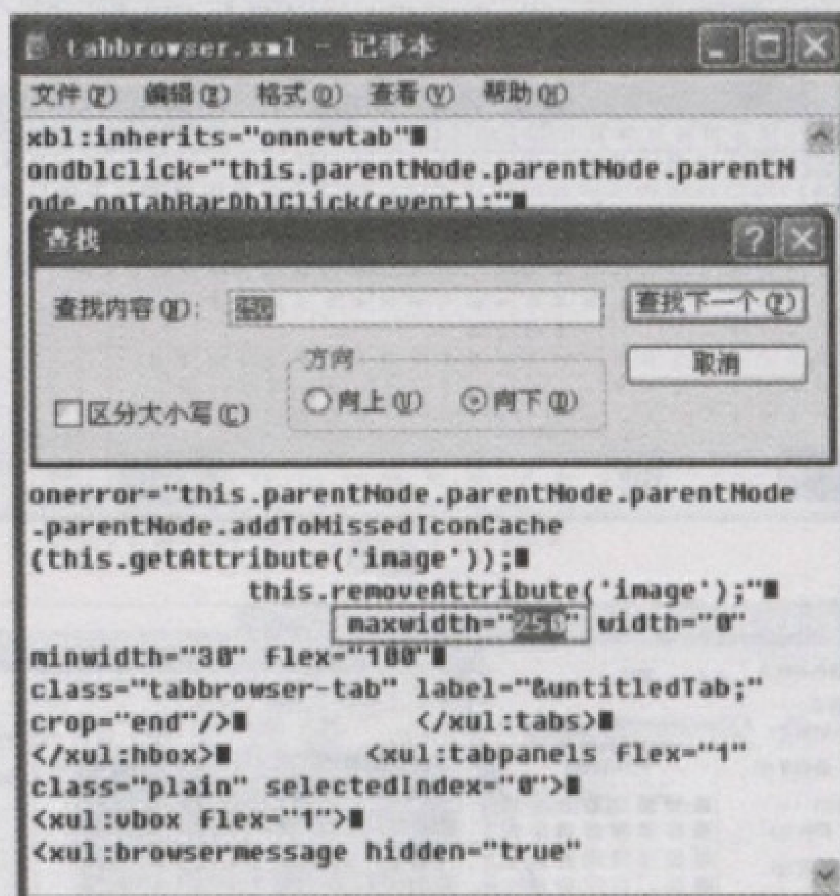


图5

插件，让"WPS文字"更好用

■安徽 屠志成

为了推广WPS Office 2005，金山公司专门开发了个人版供用户免费下载使用，只要注册了金山通行证，就可让它成为正式版，享受金山的在线升级等服务。WPS Office 2005的进步是有目共睹的，但功能上的缩水也为用户所诟病。针对金山论坛里用户集中反映的问题，金山公司和一些热心者开发了部分插件，使WPS文字功能得到了较大增强。在金山论坛里，排除功能重复的，笔者共收集到10个插件：①表格工具；②文字工具；③背景设置；④调用公式编辑器；⑤公历转农历；⑥文字颜色渐变；⑦以Foxmail发送邮件；⑧套打设置工具；⑨粘贴网页图片；⑩增强符号栏。

一、下载

其中前8个被打包成一个插件集合，可从http://free.ys168.com/?wps2005下载，后两个直接从金山论坛的WPS 2005专区（http://bbs.wps.kingsoft.com）下载。

二、安装

先将下载回来的插件压缩包解压到各自的文件夹，然后一起复制到WPS Office 2005安装目录的office6\addins文件夹中。各个插件一律采取批处理文件安装，只要进入它们的文件夹，双击其中的Install.bat即可安装。如需卸载，再进入

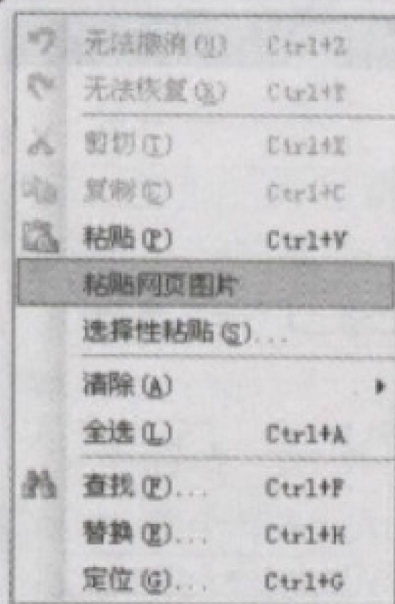


图1

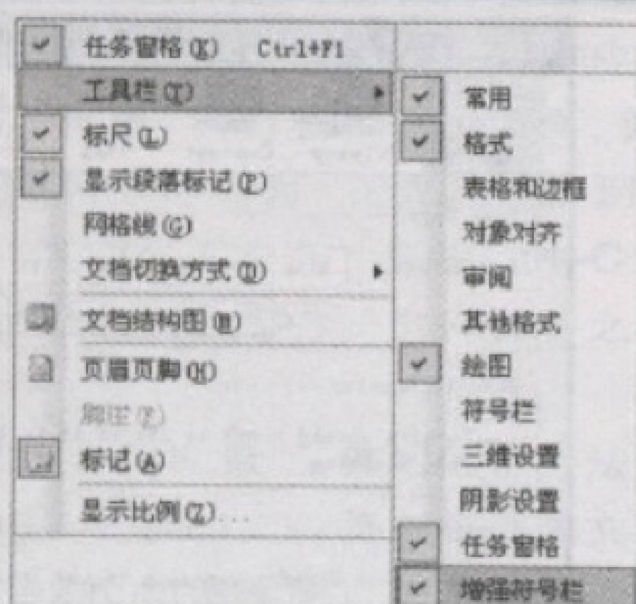


图2

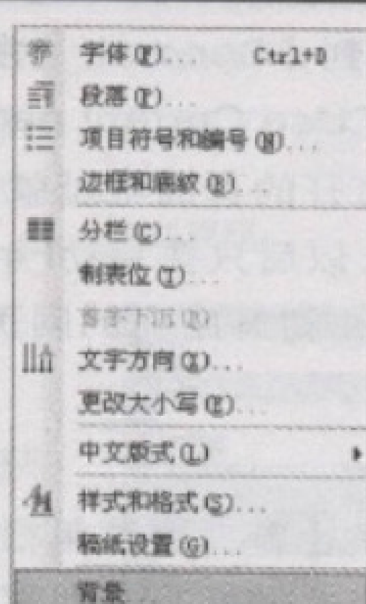


图3

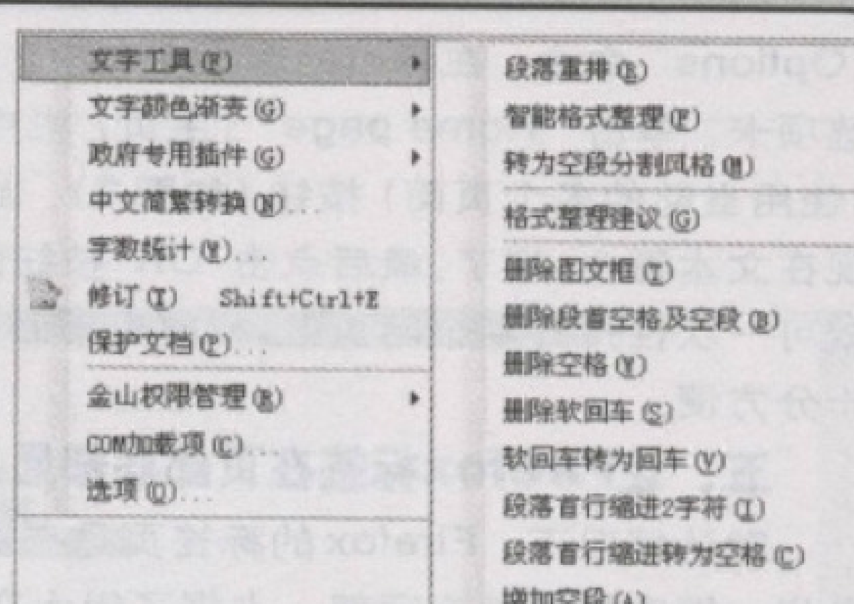


图4

这个文件夹，双击 Uninstall.bat 就行了。

三、使用

这些插件的功能入口分布在以下几个地方。

菜单项：编辑→粘贴网页图片（**如图1**）、视图→工具栏→增强符号栏（**如图2**）、格式→背景（**如图3**）、工具→文字工具（**如图4**）、文字颜色渐变、政府专用插件（即套打工具，**如图5**）、表格→表格工具（**如图6**）。

"格式"工具栏末端：公历转农历、以 Foxmail 发送邮件、文字颜色渐变、调用公式编辑器（**如图7**）。

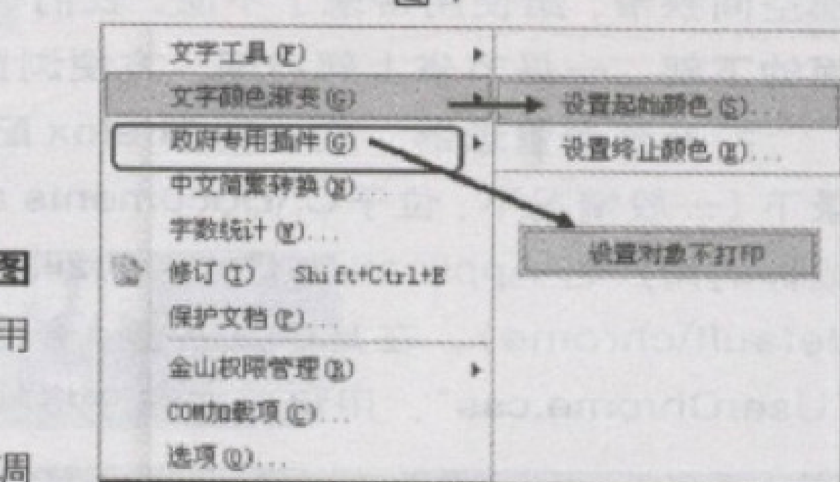


图5

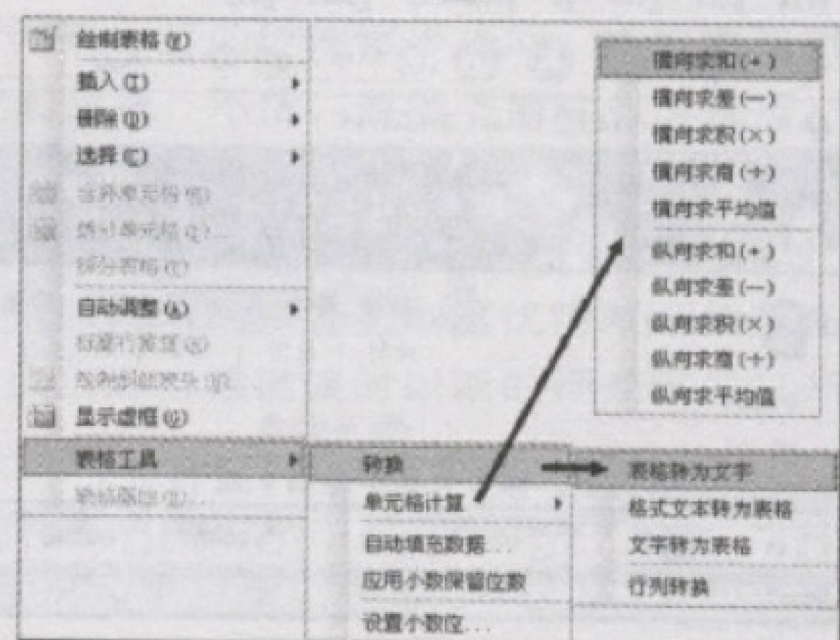


图6

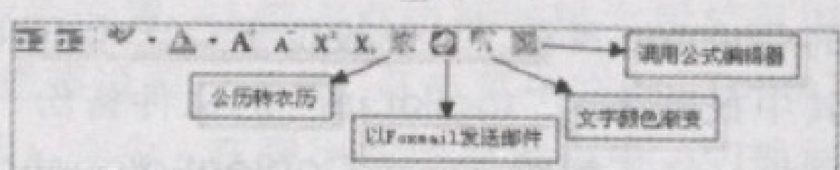


图7

下面也按这个顺序酌情简介它们的功能和使用方法。

① "粘贴网页图片"功能解决了不能把网页图片粘贴到 WPS 文字里的问题，使用很简单，先用右键复制网页上的图片，然后在 WPS 文字选择"编辑"菜单中的"粘贴网页图片"就行了。

② WPS 文字已有了符号栏，但符号太少，功能太弱。"增强符号栏"选择了10类符号，可通过左侧的翻页按钮进行切换，两个按钮中间的数字显示的是符号类别编号。如果单击这个数字，将调出增强符号栏全部符号的列表，选中一个符号，点"插入"就可把它插到当前光标的位置（**如图8**）。

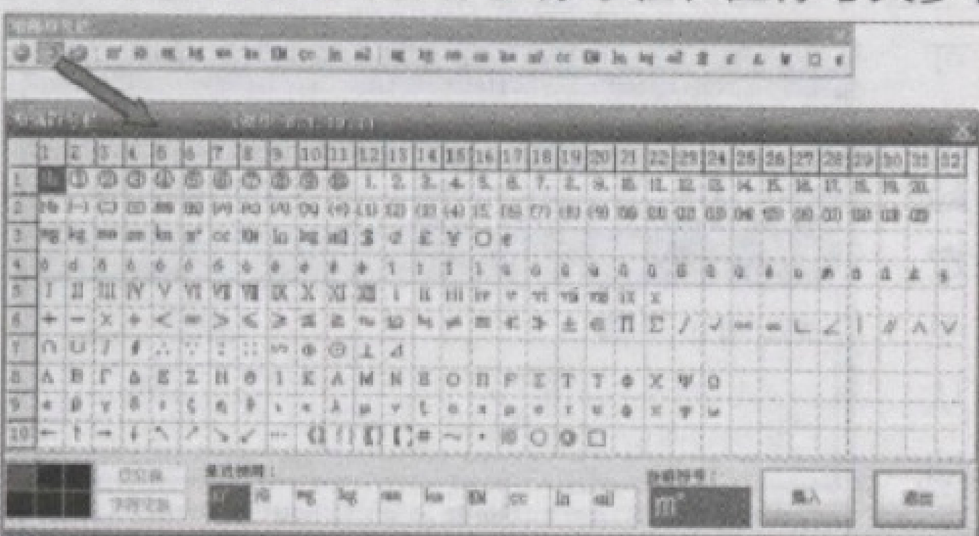


图8

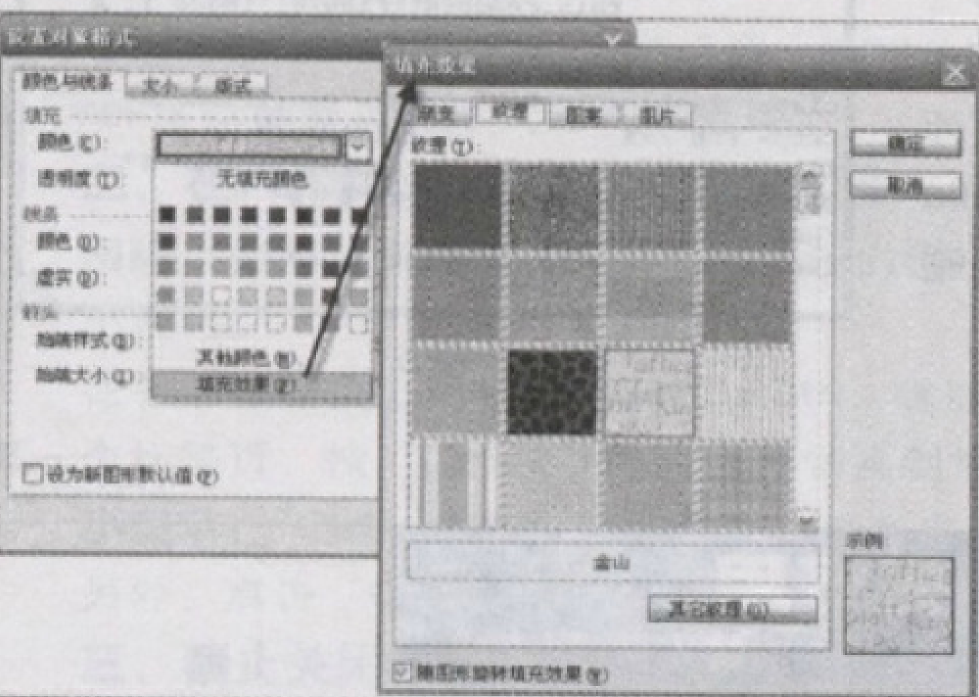


图9

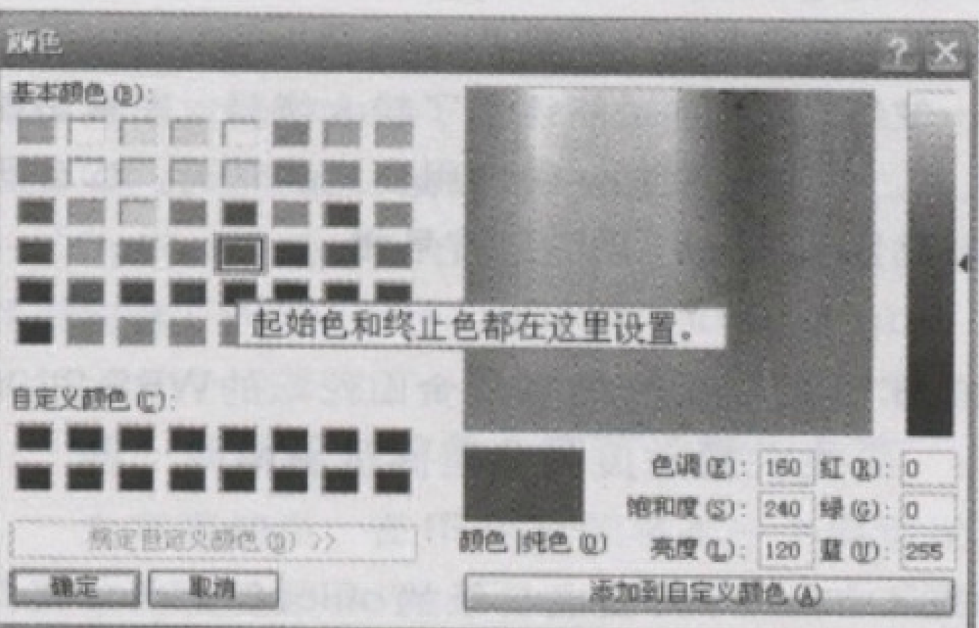


图10

③ "背景"插件完美解决了2005版 WPS 文字不能设置页面背景的问题，其设置方式与 Word 基本相同，这里不再赘述（**如图9**）。

④ "文字工具""表格工具"都是老版本 WPS 里原有的工具，插件作者在此基础上又借鉴其他软件作了些增强。WPS 的老用户一定很熟悉，这里不再介绍。

⑤ "文字颜色渐变"是个很有特色的功能，使用要分两步：先在"工具"菜单里设置起始颜色和终止颜色（**如图10**），然后选中要变色的文字，点"文字颜色渐变"按钮就能搞定。目前它还不太完善，只能在两种颜色之间过渡。如果需要多种颜色之间渐变，可分段选中相邻的文字，以前一段文字的终止颜色作为后一段文字的起始颜色，像传接力棒一样，就可变出五彩缤纷的文字。

⑥ "套打工具"增强了打印的灵活性。对于一些不想打印出来的对象，如图形、图片等，选中后点"政府专用插件"里的"设置对象不打印"就能在打印时隐藏它们。

⑦ "公历转农历"使用很方便，选中公历日期（必须使用阿拉伯数字），如"2006年1月1日"，一点"公历转农历"按钮，马上变成了"农历二〇〇五年十二月初二"。我觉得这个功能比较适合给公历日期加农历注解时用。把公历时间输入完毕之后，紧挨着它再复制一个，然后把后面的变成农历时期，加上括号，注解就完成了。

⑧ "调用公式编辑器"功能让我们不需从"插入"→"对象"中寻找，就可直接调用 MS Office 里的公式编辑器，提高了工作效率。

试办公备

在Excel中为汉字注音

■重庆 曹应生

在Word中能很方便地为汉字标注拼音，可是在Excel中却不行。虽然，高版本（比如Excel XP/2003）的Excel有拼音指南工具，但可自动插入的拼音不能带上音调，这不能不说是一大遗憾。下面就讲怎样借助Word在Excel中插入带音调的拼音。虽然以下方法看起来步骤较多，但如果要为大量的汉字注音，效率还是很高的。

注：以下操作在Excel 2003/Word 2003下通过。

1.在Word中插入拼音，完成后如下行所示：

shào xiān duì yuán
少 先 队 员

2.选中已标注了拼音的4个汉字，在Word中依次单击"编辑"→"选择性粘贴"，在弹出的对话框中选中"无格式文本"，确定后的样子如下行所示：

少(sh à o)先(xi ā n)队(du ì)员(yu á n)

3.选中上面一行字符，用替换功能，分别将左括号和右括号都替换为空格。完成后如下行所示：

少 sh à o 先 xi ā n 队 du ì 员 yu á n

要注意的是替换后上行的最右边有一个空格，请手动删除它。

4.将上行再复制一份出来。

①将其中一份中的所有汉字全部替换为空格。

选中其中的一份，单击"编辑"→"替换"，弹出**图1**对话框，单击一下"高级"按钮，将对话框展开（单击后，该按钮的图标文字变成"常规"，再单击之，对话会自动缩回为原来的样子），请选中"全字匹配"。再将插入点定位到"查找内容"后的文本框中，单击"特殊字符"，选择"任意字符"，此时，"查找内容"后的文本框中将出现^?字样。然后，将插入点定位到"替换为"后的文本框中，手动输入一个空格。最后单击一下"全部替换"即可。要注意的是，单击"全部替换"后，"少先队员"等几个字马上变为空格，而且，你会收到一个屏幕提示，询问你是否要搜索文章的其他部分，请一定要选择"否"，不然，文章中的所有全角字符（当然包括汉字）都将变为空格！完成后的结果如下行所示：

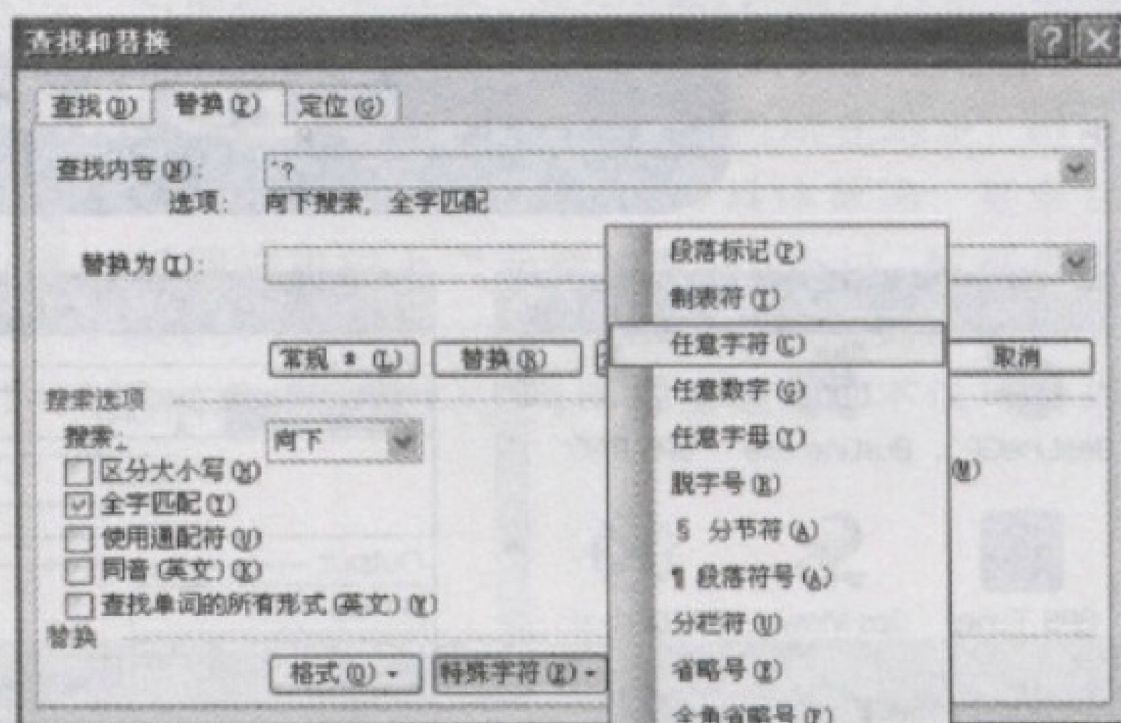


图1

sh à o xi ā n du ì yu á n

为保证任务的顺利完成，请清除行首的空格。

②将另一份中的所有拼音字母替换为空格。

方法与上类似，只是在图1中应选择"任意字母"且不能勾选"全字字符"。同样要清除行首的空格。

完成后如下行所示：

少 先 队 员

5.选中前一步中得到的拼音字符，单击"表格"→"转换"→"文字转换成表格"，将"列数"设为4，"行数"设为1，在"文字分隔位置"下选中"空格"，"确定"后退出。完成后的形式如下表所示：

sh à o	xi ā n	du ì	yu á n

同理，处理前一步得到的是汉字，完成后形式如下表所示：

少	先	队	员

6.已到这一步了，至于怎样复制到Excel中就用不着笔者多说了吧。完成后**如图2**所示。

宋体 12 B I U
D14

	A	B	C	D
1	shào	xiān	duì	yuán
2	少	先	队	员

图2

最后再次提示，一定要清除行首的空格。不然，最终得到的表格不规范，尽管可手动删除，但很麻烦。行中的空格不会影响最终结果。

用视频"装点"桌面

■河南 花的神明

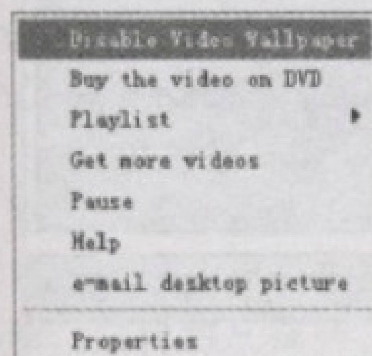
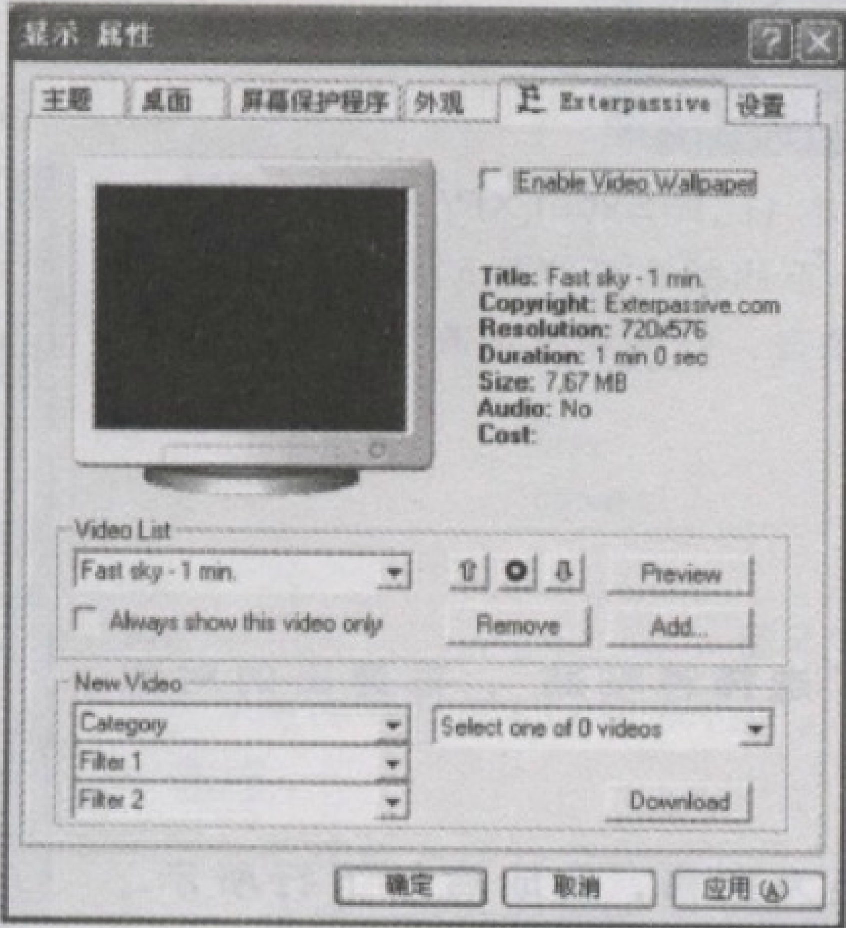


图1

你是否对由单一色彩或静态、单调的壁纸装饰的Windows桌面感到厌倦？Exterpassive开发的Video Wallpaper可帮你打造视频桌面，在桌面上进行视频背景播放。摄像头、数码相机、数码摄像机逐渐普及，拍摄一段自己喜欢的视频来装点桌面，一定独具个性。下载地址是http://www.exterpassive.com/short/s964432.zip。

Video Wallpaper和系统紧密集成，在桌面的右键菜单中选择"Enable Video Wallpaper"，激活视频桌面，预先设定好的视频文件就开始进行桌面背景播放。双击视频画面，视频播放画面

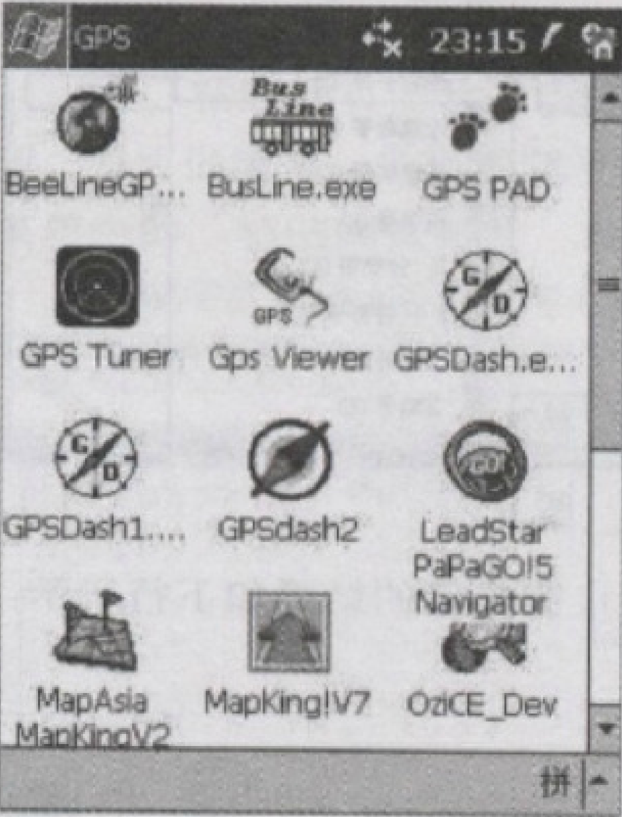

图2

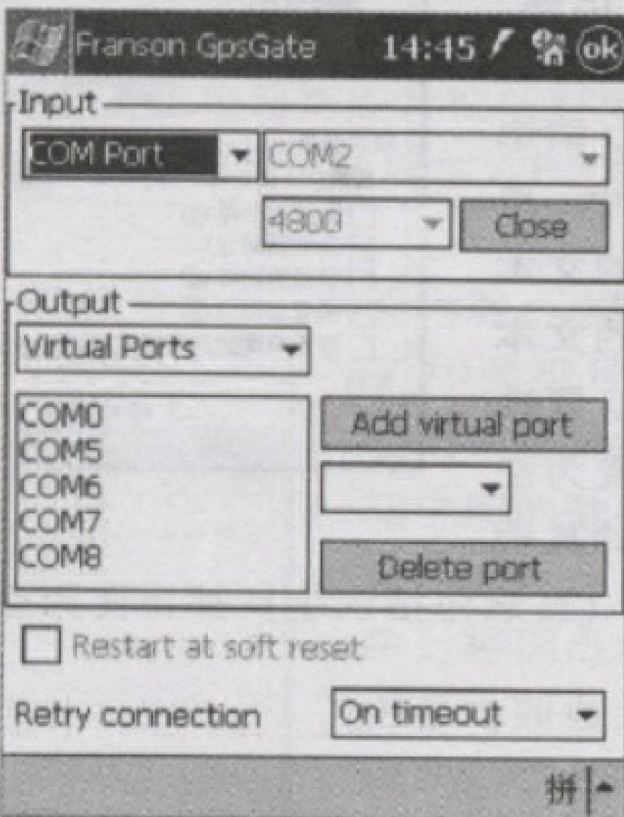
最大化，桌面上的图标，任务栏，打开的程序窗口都隐藏起来。再次双击视频画面，视频播放画面恢复正常。如果想改变视频文件，在视频桌面上点击右键，在弹出菜单（**如图1**）中展开"Playlist"子菜单，选择其他视频文件即可。选择"Disable Video Wallpaper"项，就退出视频桌面状态。

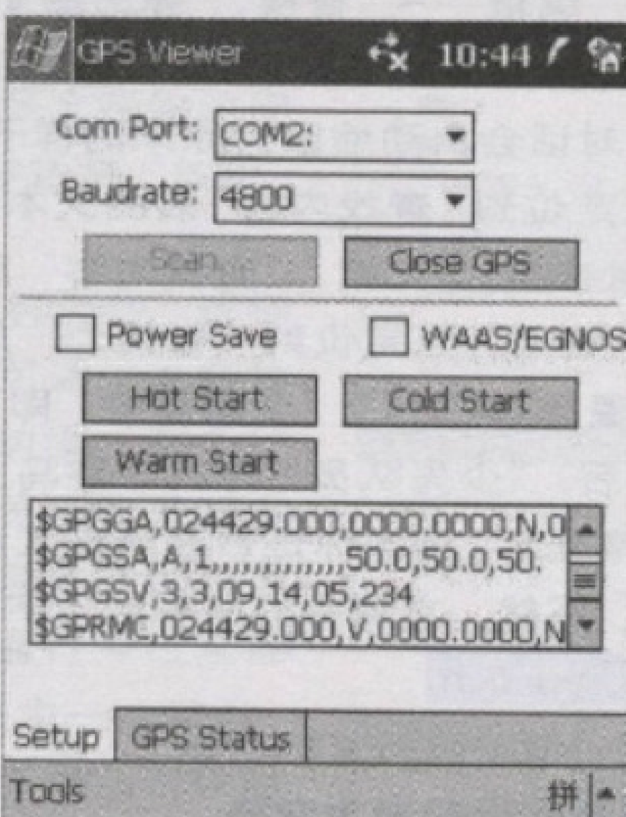
打开显示属性窗口，选中Exterpassive面板（**如图2**），在Video List列表中列出了所有视频文件，Video Wallpaper默认只带有一个名为Fast Sky的视频文件，点击Add按钮添加新的视频文件，文件类型包括WMV、AVI、ASF、ASX等。对于未压缩的AVI视频，可用豪杰视频通等工具将其转化成体积较小的MPEG-4格式。点击Preview和Remove按钮能预览和删除视频。勾选"Enable Video Wallpaper"项，点击应用按钮将直接激活视频桌面。

让多款GPS软件同时运行

■四川 躬身


图1


图2


图3

在掌上电脑上玩过GPS的朋友都会发现一个问题，就是多款GPS软件无法同时正常运行，因为每款GPS软件对GPS端口都是独占的，率先运行的程序占用GPS端口后，将导致其后运行的程序无法再打开同一个GPS端口，从而无法正常运行。这就给我们带来诸多不便，因为每款GPS软件的功能都不是完美的，我们常常需要同时执行多款不同的GPS软件，以实现不同功能。比如有些主要用于导航，而有些主要用于定位（**如图1**）。

好在这个问题并非是无法解决的，我们可使用GPSGate这款软件来让不同的GPS软件同时利用一个GPS端口。具体方法如下：

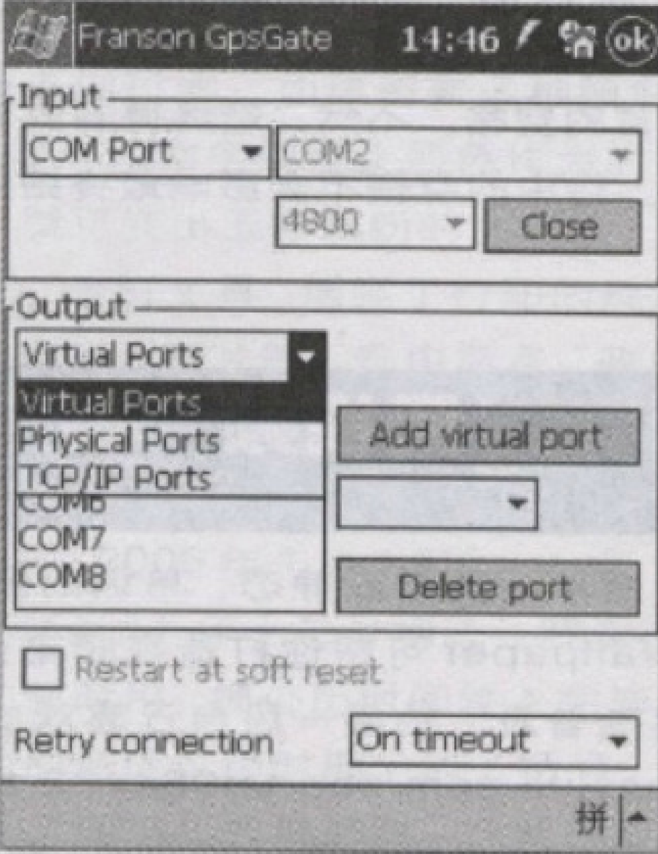
执行GPSGate，首先进入设置（Setting）界面，在Input下选择COM Port，再选择你掌上电脑上GPS使用的物理端口——通常内部集成GPS模块的一般为COM2（**如图2**），使用转接头连接的一般为COM1，而使用蓝牙连接的为COM5或COM6；若不清楚可用GPSViewer等软件扫描（**如图3**），波特率选择4800，点击Open选项，使之变为灰色而不能再更改。

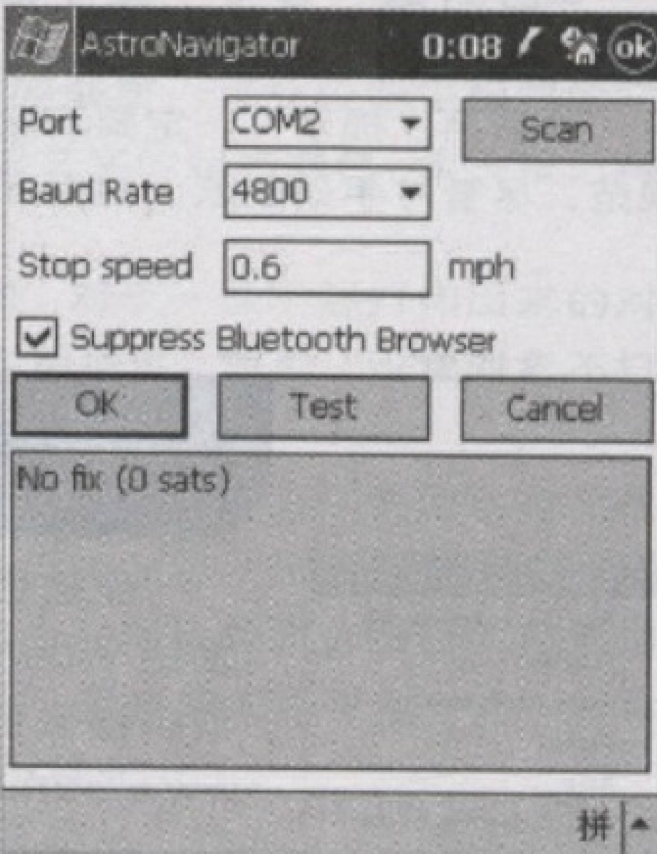
然后在Output中选择Virtual Ports，在Add Virtual Port里任选一个可用的COM口（比如COM8）（**如图4**所示）。

最后在Retry Connection项选择On Timeout——这一选择的含义是，丢失GPS信号超时后自动重新连接。设置完成后点击右上方的OK即可。

这样GPSGate的设置全部完成，将在后台运行。随后执行其他GPS软件，将GPS端口全部选择为刚才添加的Virtual Port（**如图5**），即可同时正常运行。

另外，使用GPSGate还能让某些必须使用特定COM口的GPS软件（如"城际通"）正常运行。具体步骤，与上面类似，不用多说。


图4


图5

奇门遁甲

妙查网站信息

■河南 郭建伟

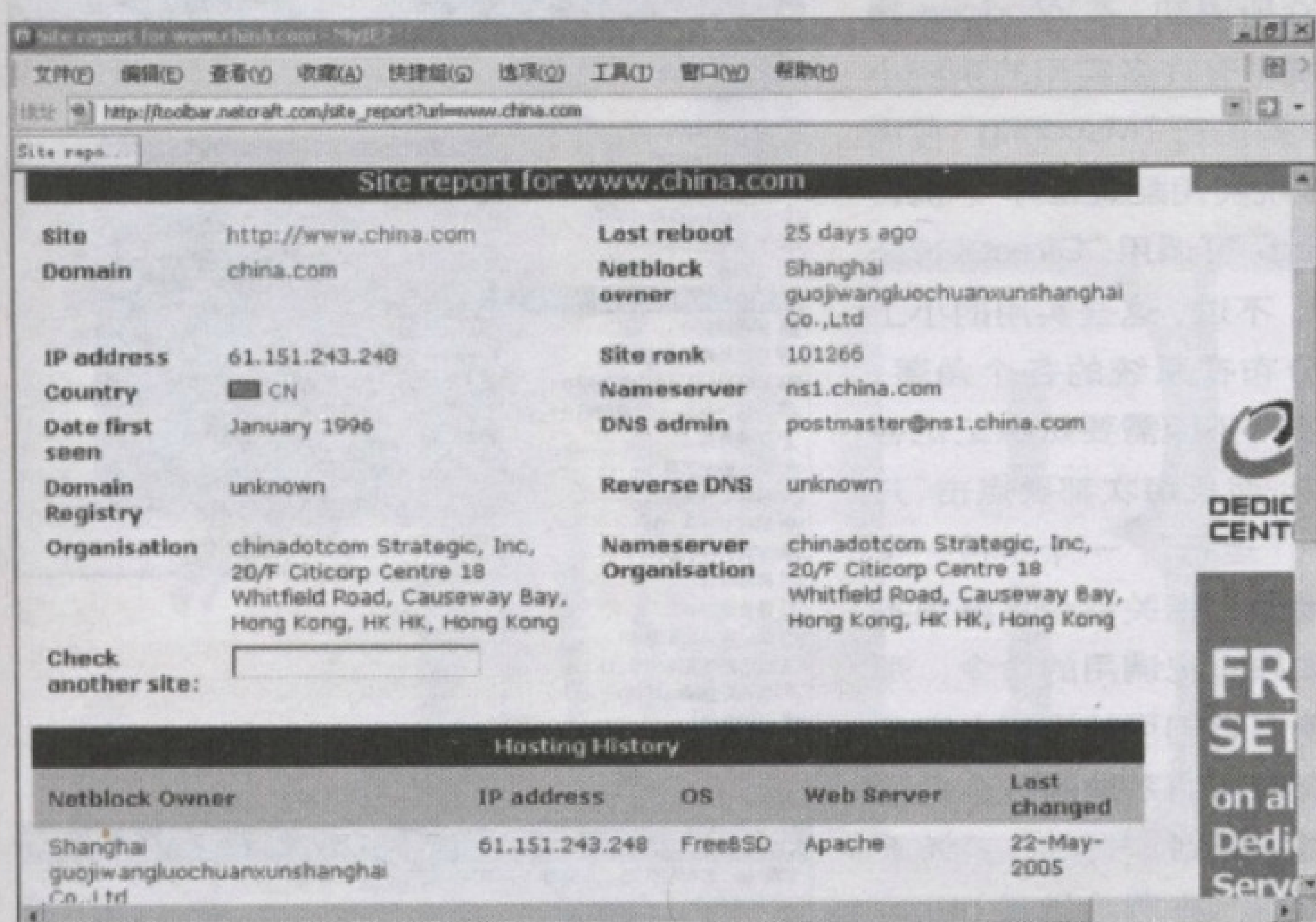


图1

上网时，有时想查寻某个网站的详细信息，又没有装各种复杂的分析软件，如何快速地实现查询呢？利用Netcraft公司的网站信息查询引擎，使用浏览器就可轻松实现。在浏览器地址栏中输入http://toolbar.netcraft.com/site_report?url=具体网址，里面的具体网址就是要查询的网址。

以中华网为例，在地址栏中输入"http://toolbar.netcraft.com/site_report?url=http://www.china.com"，Netcraft Toolbar启动网站信息搜索引擎，显示一份详细的报表（Site Report），包括该网站建立日期、网站的IP、所属国家、域名注册商、主机所在地址、网站全球排名（Site Rank）等具体数据，甚至包括网络主机上次启动的时间（不过，数据是英文的）。在"Hosting History"中列出网站变迁历史的清单，包括IP、服务器类型、操作系统种类、上次更新时间等数据（**如图1**）。利用这些数据，不仅可洞察网站的具体信息，同时可有效地对抗钓鱼网站的欺骗。P

利用瑞星杀毒软件查杀QQ消息发送机变种B

病毒名称：QQ消息发送机变种B（Trojan.QQMSG.QQSender.b） **病毒类型：**通过QQ传播的木马病毒 **病毒危害级别：**★★★☆

病毒发作现象及危害：该病毒是一个可通过QQ进行传播的木马病毒。病毒运行后会向用户的QQ好友自动发送名为"舞厅里的真实抓拍，令舞女喷血的超级舞男（组图）"的病毒文件，其他用户打开这些文件就会被病毒感染。它会造成用户计算机无法进入安全模式，并且造成Windows的文件共享功能失效。该病毒还会终止多种杀毒软件的运行，给用户计算机带来更大的风险。

手工删除

一、清除内存中的病毒

该病毒具有进程保护机制，用Windows自带的"任务管理器"很难将内存中的病毒清除干净。我们可用一个专业的进程管理工具"Process Explorer"来清除内存中的病毒。

打开"Process Explorer"，找到名为"MSCTS.EXE"的进程，其下面树形排列了"CONINE.EXE""VMST.EXE"以及"MOUST.EXE"3个进程，这些进程就是病毒。由于病毒采用了进程保护机制，如果不同时将这些进程结束掉，它们还可自动恢复。

用鼠标右键选中"MSCTS.EXE"进程，在弹出的菜单中选择"Kill Process Tree"。如果使用的是汉化版的"Process Explorer"则选择"杀死进程树"或"结束进程树"。

二、删除病毒文件

打开"我的电脑"，设置显示所有的隐藏文件、系统文件并显示文件扩展名。删除Windows系统目录下（默认为C:\windows\system32）的"MSCTS.EXE""CONINE.EXE""VMST.EXE""MOUST.EXE"4个文件。

同时在该目录下，我们还能看到许多中文名称的压缩包文件，如"广州某航空公司MM军训照片.zip"等，也将它们一并删除。

三、修复注册表项目

执行Regedit，打开注册表编辑器。打开HKEY_CURRENT_USER\Software\Microsoft\Windows\CurrentVersion\Run，在右边的窗口中找到"MOUST""VMST""CONIE"以及"MSCTS"并删除。打开HKEY_LOCAL_MACHINE\SOFTWARE\Microsoft\Windows NT项目，删除下面的"ReportBootOk"项。

四、杀毒后处理

这个病毒编写得比较变态，会删除Windows注册表中的关键信息，造成染毒系统无法进入"安全模式"。如果你使用的是Windows XP系统并开启了系统还原功能，则可查找最近的还原点进行修复。

如果之前没有创建还原点或关闭了系统还原功能，则需要从一个运行正常的计算机中导出HKEY_LOCAL_MACHINE\SYSTEM\CurrentControlSet\Control\SafeBoot和HKEY_LOCAL_MACHINE\SYSTEM\CurrentControlSet\Services\SharedAccess以及HKEY_LOCAL_MACHINE\SYSTEM\CurrentControlSet\Control\Session Manager下的BootExecute项，并将其导入到染毒的系统中。

瑞星提示：专家提醒要注意3点。第一，上网时要开启杀毒软件的即时监控功能。现在瑞星每天会升级3次病毒库，用户也要注意及时升级。第二，玩游戏或用网络银行时，要开启个人防火墙。瑞星防火墙2006版中还专门集成了"木马墙"功能，它使用反挂钩、反消息、反进程注入等方式，直接阻断木马、病毒窃取用户密码。第三，当收到好友通过QQ等发来的文件时一定要确认后再打开，防止病毒入侵。



群英荟萃，系统工具大集合

■辽宁 金色铁锚

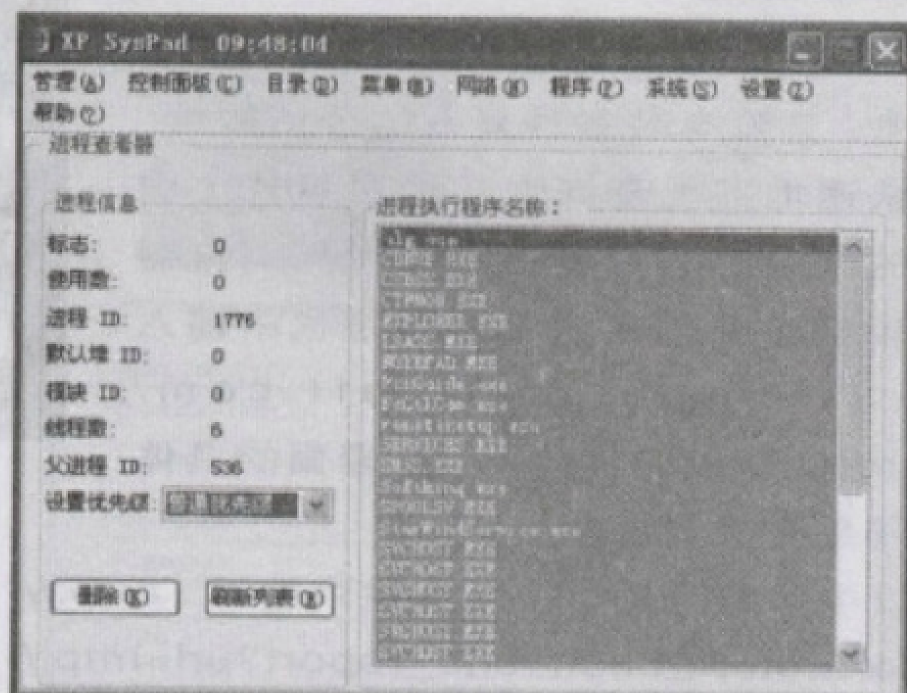


图1

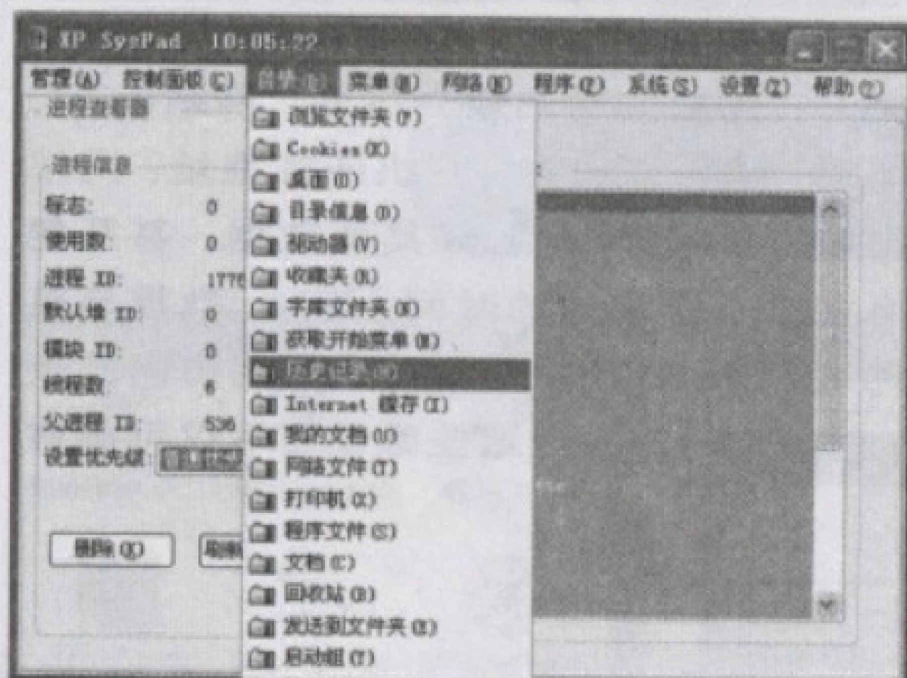


图3

众所周知，在Windows操作系统中有许多实用的系统小工具，如执行"Msconfig"可调用"系统实用配置程序"，执行"dxdiag"可调用"DirectX诊断工具"。不过，这些实用的小工具却分布在系统的各个角落，要想使用不但需要熟练记忆各个命令，而且每次都要点击"开始"→"运行"，一个字符一个字符地输入相关命令，麻烦不说，如果忘记调用的命令，那要想使用它们可就没那么容易了，有时翻遍系统的各个角落也无法找到。有了"XP Syspad"（下载地址是http://www.skycn.com/soft/1144.html），我们便可号令群雄，将系统中的众多小工具集中到一起，用时只需点击相应选项就可以了。这样，我们就好比又拥有了第二个"控制面板"一样，十分方便。

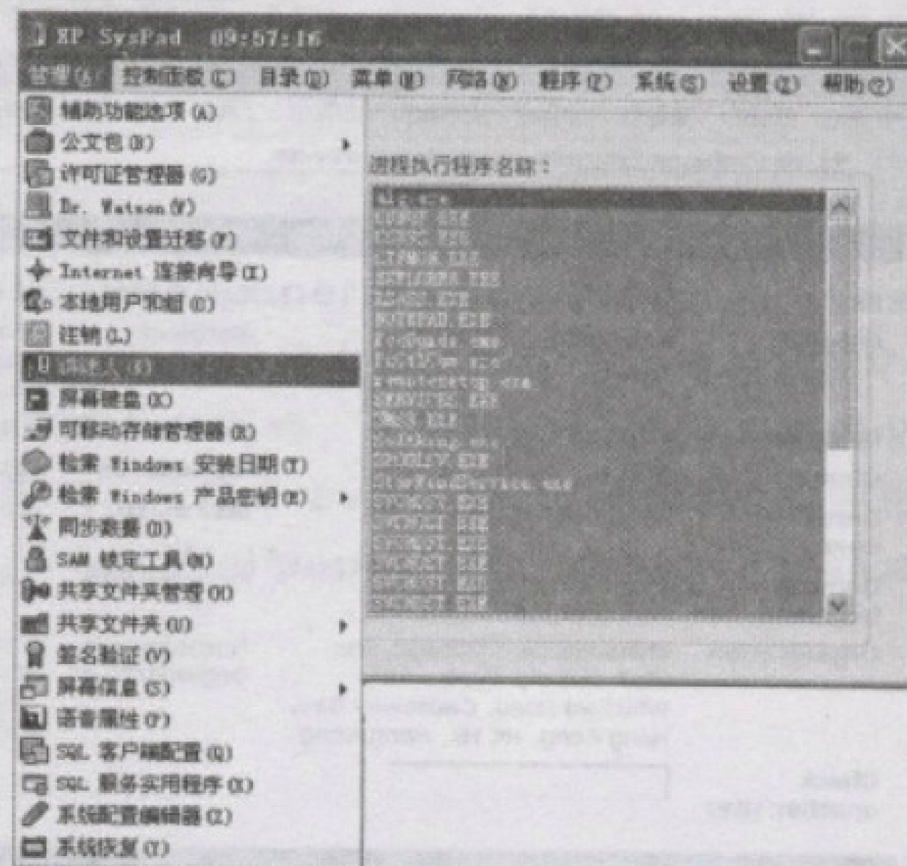


图2

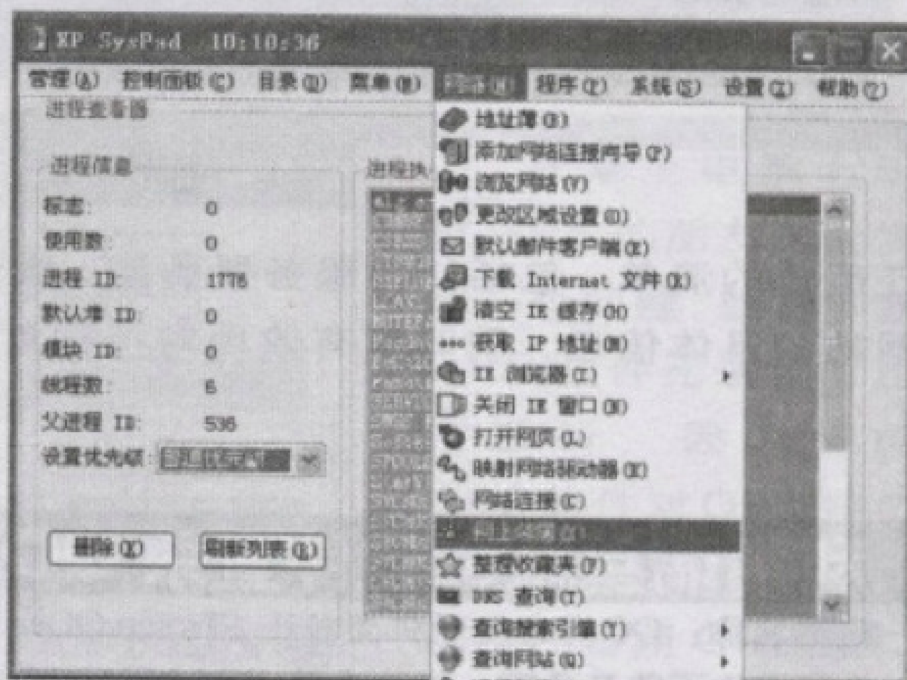


图4

安装完毕后就可随时通过桌面上的"XP Syspad"图标来调用程序。程序启动后，首先出现的是"进程查看器"，其中内容与任务管理器中的"进程"选项卡下的内容差不多（**如图1**），用户可轻松上手，不再赘述。

从其主界面中我们可看到XP Syspad非常人性化，已将系统中的所有实有工具分门别类地整理好了，共分"管理""控制面板""目录""菜单""网络""程序""系统""设置"等8个大项，每个大项中都集成数十个系统实用工具。

"管理"菜单中集中的工具主要是与系统设置相关的工具，有"文件和设置迁移""检索Windows产品密钥""系统恢复"等24个工具（**如图2**）。"控制面板"菜单则是将系统控制面板中的项目集中到一起而已。"目录"菜单将我们经常需要访问的目录统统集中到一起（**如图3**），现在要访问常用目录就简单多了，再也不必打开资源管理器层层展开，真正做到一键即至。"菜单"菜单则是将系统"开始"菜单中的项目以及使用频率比较高的文件夹集中到一起了。"网络"菜单实用率比较高，在这里集中了大部分与网络设置相关的实用工具，如"获取IP地址""网络邻居"等（**如图4**）。"程序"菜单则是系统自带的一些实用工具，如"画图""录音机"等有24项之多。"系统"菜单比较重要，其中罗列了与调整优化系统性能相关的实用工具，有"剪切板查看器""DirectX诊断工具""环境变量查看器"等（**如图5**）。

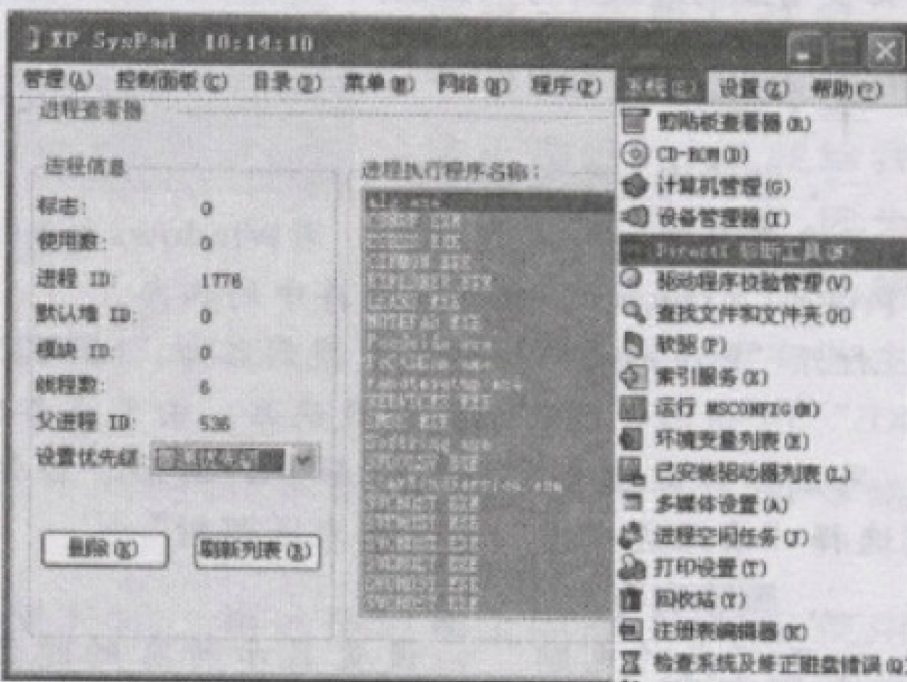


图5

XP Syspad是一款非常实用的小工具，通过它可快速打开多达近百个系统实用程序和工具以及Windows系统文件夹。为了方便使用，可点击"设置"菜单，点选"总在最前面"以及"随Windows一起启动"。如果你嫌其界面碍眼的话，可用右键点击一下蓝色的标题栏，软件会自动缩小成一个工具条，现在将其拖放到屏幕的顶端，就不会影响其他软件的运行和使用了（**如图6**）。



图6

一句话技巧

Google和百度是大家使用的比较多的搜索引擎，如果你用它们中的任何一个进行搜索，感觉结果不是很满意时，那么可请"百狗"相助。"百狗"网站地址是http://www.baigoo.com/。当你使用"百狗"搜索时，显示器屏幕会被分为左右两部分，在左侧显示Google搜索结果，同时在右侧显示百度的搜索结果。这样就使百度Google一把抓了，你不试试？

山东 贾培武



BMail Web 2.0时代邮箱体验

■贵州 冰河洗剑

编者按：Web 2.0网络时代最突出的事物莫过于Blog，我们在感受Web 2.0时代的冲击时，也许会对传统邮箱略有不满：大容量却显得庞杂，邮件难以管理，速度缓慢等。传统邮箱在Web 2.0时代将会发生怎样的变革呢？

笔者偶然在网络上看到一则新闻——国内发布了第一款Web 2.0博客邮箱，就去试了一下，看看号称全球首个博客邮箱BMail到底有什么新鲜的，是否只是一个噱头？没想到这一试，竟然有了耳目一新的感觉……

一、让博客无处不在——博客与邮箱互动

网络上的博客风行，笔者也不例外地建立了自己的博客，每天在上面贴几张图片、撰写几段文字，也自得其乐。不过时间一长，开始感觉到一些不便，由于平时工作繁忙并不能每天都上网管理博客，偶然出现的感触也不能随时将其转为文字发表到博客上，而别人在博客上回复的评论也无法及时查看到。

笔者的博客是在“博客网”（www.bokee.com）申请的，这也是中国最出名的博客站点之一，用户众多。而该网站最新推出的Web 2.0第二代博客邮箱服务——BMail，正是为用户及时便捷管理博客而提供的。BMail将邮箱与博客管理紧密地联系到了一起，据说还是网络上第一个“博客邮箱”！

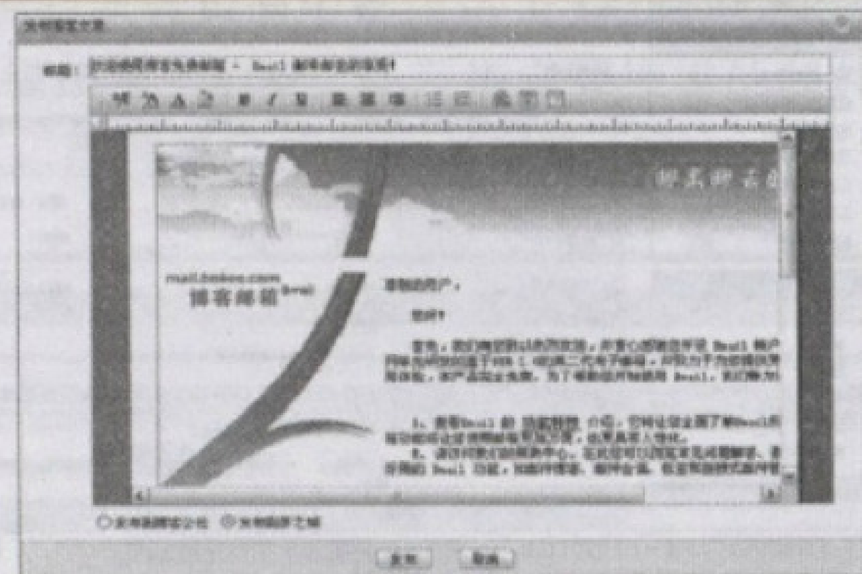


图1

1.发布博客文章

首先要申请一个BMail邮箱账户（BMail.bokee.com），而“博客网”的注册用户都已自动获得了一个BMail邮箱。登录邮箱后，在页面右上角处可看到“发布博客文章”的按钮，点击该按钮，弹出文章撰写窗口（如图1）。在“标题”中输入博客文章的标题，在下方的正文框中输入文章文字内容，并可插入图片、超级链接，进行简单的页面格式编辑等。文章撰写完毕后，在页面下方选择发布到“博客公社”或“梦之城”，这两个选项都是“博客网”提供的社区站点。最后点击“发布”按钮，就可将文章发布到选定的博客网指定社区了。文章发送的速度非常快，发布成功后，会弹出提示框，显示博客文章的地址，点击该地址可查看发布的文章（如图2）。

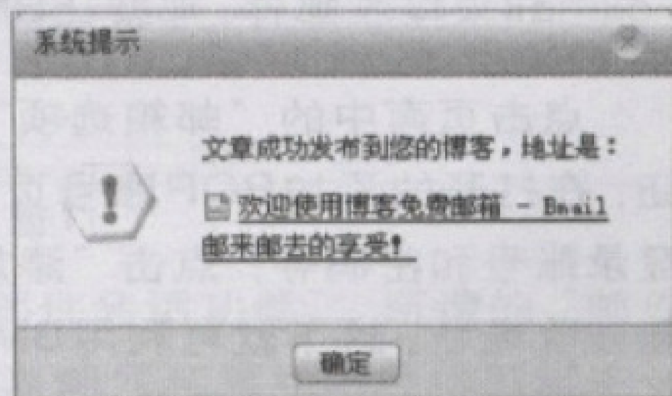
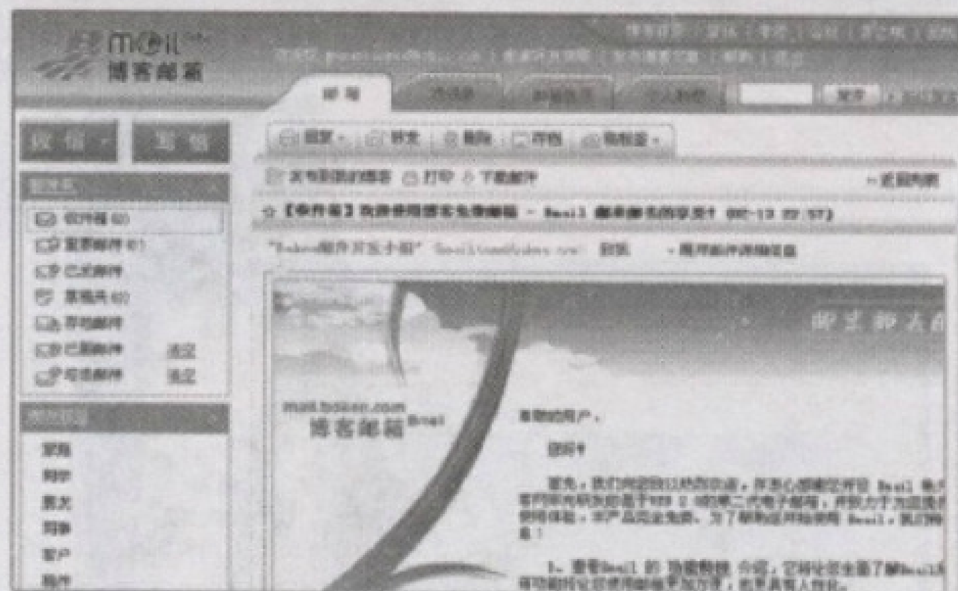


图2

2.随时随地撰写博客文章


图3

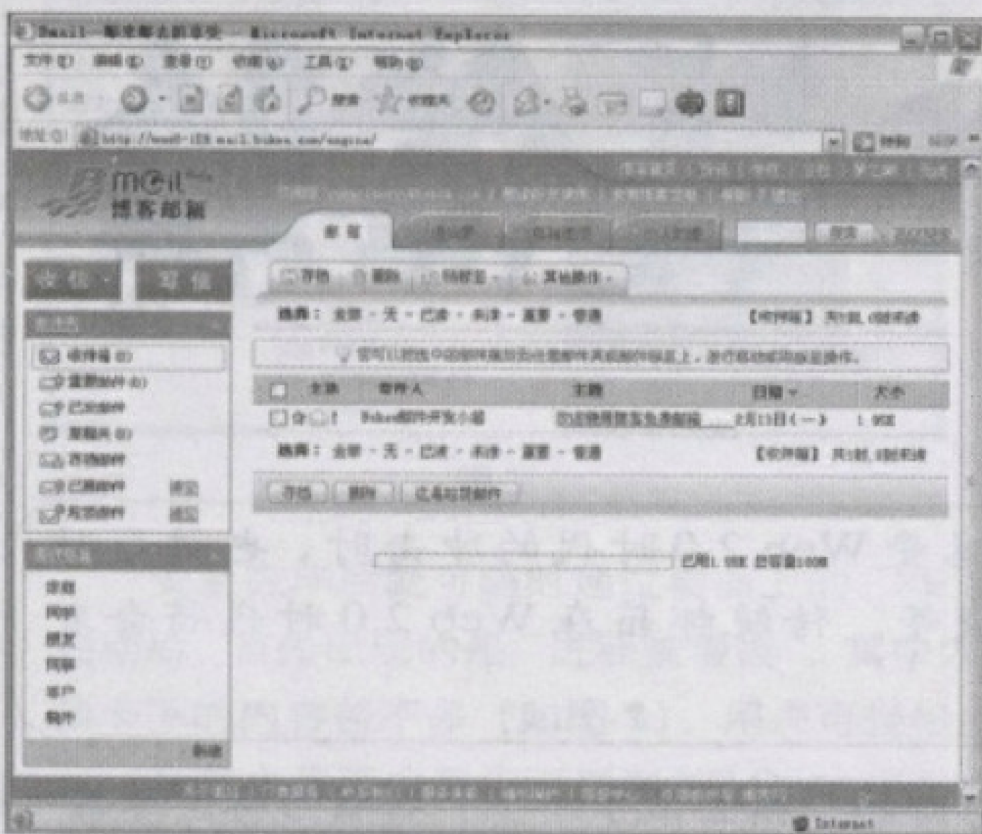
与许多手机用户一样，笔者手机也开通了Internet网络功能，常常用手机发送接收一下邮件。以前在线撰写博客文章，手机操作起来总是费时费钱费力。现在使用BMail的邮件博客功能，就可轻松地用手机随时记录心情。

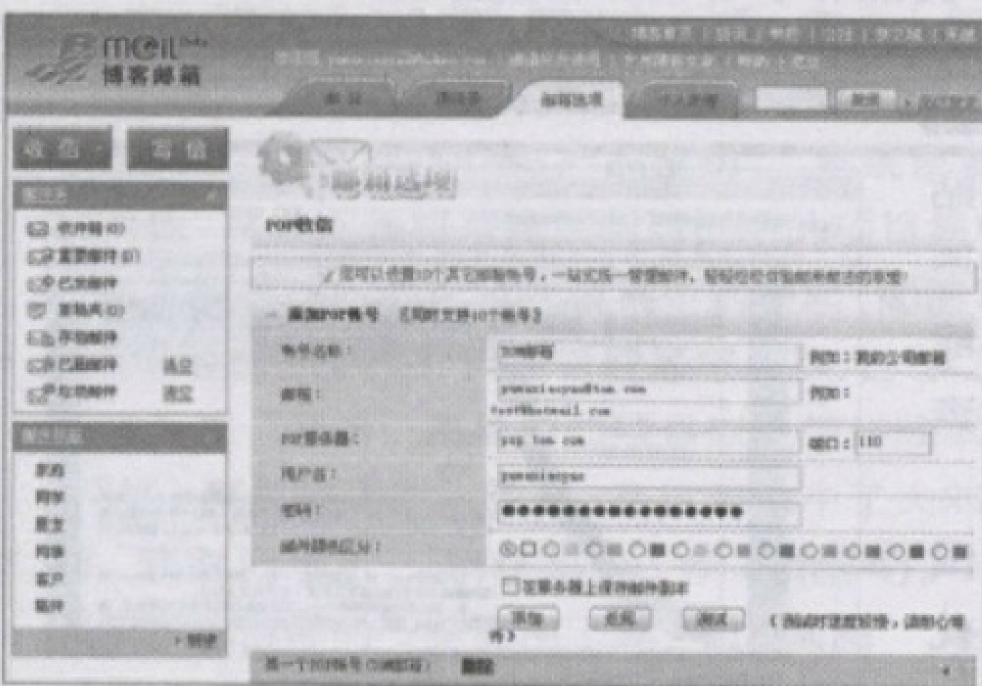
在汽车上、餐桌旁、候车处……你可随时拿出手机撰写文字或拍摄照片，然后通过邮件发送到BMail邮箱中保存起来。有空上网时，再登录博客邮箱，查看接收到的邮件。当打开某封邮件时，在邮件内容页面上方可看到一个“发布到我的博客”按钮（如图3）。点击该按钮，将会弹出博客文章发布窗口，并自动将邮件标题设置为博客文章标题，邮件内容作为文章正文，点击“发布”按钮就可轻松快捷地将邮件发布到个人博客网站了。

这个功能真是非常实用，还可把朋友用邮件发给我的搞笑东西，直接转发到我的博客上，非常方便！

3.双向沟通，接收博客更新

工作之余，想及时地查看一下自己的博客上是否有新的回复，现在就不必用电脑连接网络登录博客网站了，直接通过手机利用BMail的博客邮件接收功能，接收新邮件的同时就可将博客上其他浏览者的评论下载到邮箱中。新回复的文章标题将被作为邮件标题，邮件内容就是文章正文，还可查看到留下评论的用户的其他信息。


图4


图5

二、时代特色，超越传统邮箱

作为Web 2.0时代的第二代邮箱领军者，BMail除了与博客紧密结合外，还改变了传统的Web Mail方式，体现了Web 2.0时代中网络易用、方便、体贴的特色，解决了传统的Web Mail邮箱在使用中的各种问题。

1.飞一般的速度，抛弃邮件客户端

以往笔者在使用GMail和国内的各种大容量邮箱时，由于Web邮箱在管理邮件方面十分不便，而且速度缓慢，因此不得不使用各种邮件客户端软件收发管理邮件。其中常用的邮件客户端软件是Foxmail，不过在体验过BMail邮箱后，笔者不得不对Foxmail说声再见，并将其他邮件客户端程序抛弃了。

首先，BMail采用了基于桌面技术的客户端，使用了一种叫作“UI架构”的引擎技术，因此让接收和发送邮件的速度飞快。登录BMail后，也可看到邮箱界面风格非常好，没有新浪、网易邮箱中常见的各种眼花缭乱的广告，这大概也是邮箱速度很快的原因之一（如图4）！

使用BMail时，在速度方面基本上感觉不出与使用邮件客户端有什么区别，功能上也不相上下，尤其是后面将提到的邮件管理、搜索、右键菜单、过滤器等功能，与Foxmail之类邮件客户端非常类似。

笔者使用过BMail后，就对新浪、网易163之类的邮箱缓慢的速度感到厌倦了。既然不使用Foxmail来接收邮件，那就让BMail来充当一下Foxmail的角色，接收其他POP邮箱中的邮件吧！

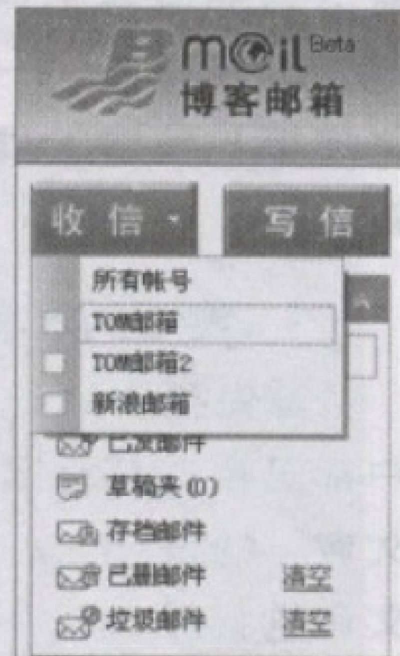


图6

点击页面中的“邮箱选项”按钮，在“邮件操作”中找到“POP收信”选项。点击该项按钮，在打开的添加POP账号页面中，输入要接收的其他邮箱地址，并设置用户名、POP服务器、登录账号和密码等，点击“添加”按钮就OK（如图5）。BMail的POP功能最多可设置10个邮箱接收地址，这下就可利用BMail来一键接收和管理所有邮箱的邮件了。接收邮件时，点击页面中“收信”按钮下拉菜单中的邮箱名称，或者直接点击“所有账号”命令，即可一次性接收所有的邮件（如图6）。

2.邮件接收和管理的突破

为了及时地接收新邮件，笔者往往会在电脑中安装一些桌面工具，当新邮件到达时发出提醒信息。但是在使用过

BMail之后，这些桌面工具就可删除了，因为在BMail中也附带了邮件提醒功能，可说是Web Mail邮箱的一个突破！当新邮件到达后，会在桌面右下角自动弹出BMail的提示窗口，通知用户有新邮件。

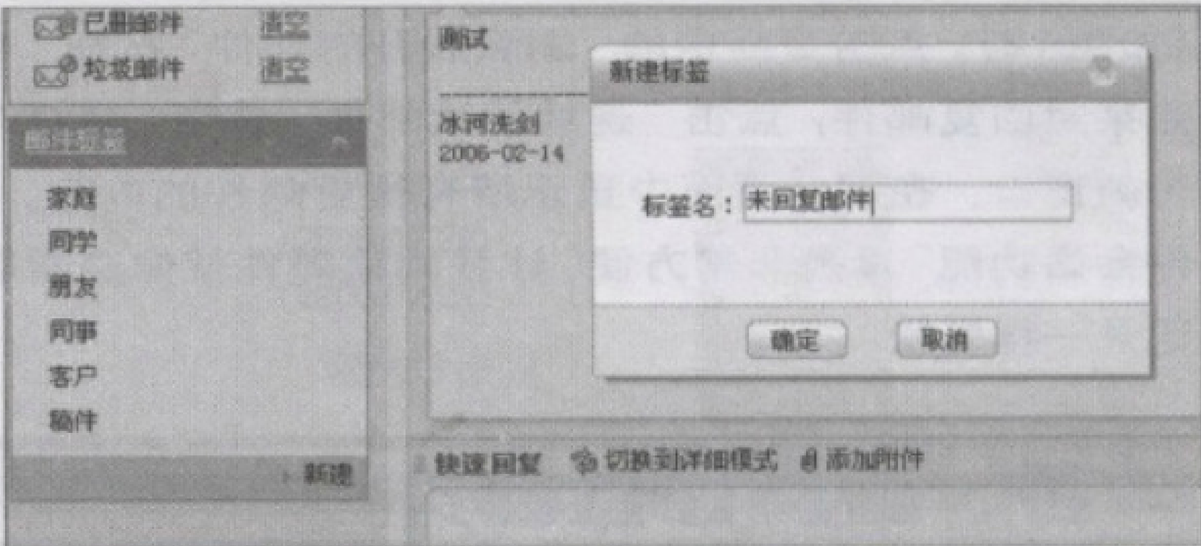


图7

现在的邮箱容量少则几百MB，多则上GB，如何管理邮箱中储存的众多邮件，一直是用户在使用Web邮箱中头疼的问题。在新浪、网易之类的邮箱中只提供了简单的邮件夹功能，为不同种类的邮件建立不同邮件夹进行存放。不过很多时候一封邮件同属于几个分类，很难将其单独分类存放。例如笔者刚接收到了一封来自"江×公司"的邮件，要求尽快完成某方案内容并邮件回复。在传统的邮箱中，难以选择是将其放入"重要客户邮件夹"中，还是放入"未回复邮件"分类中。但在BMail中这个难题得以轻松地解决。

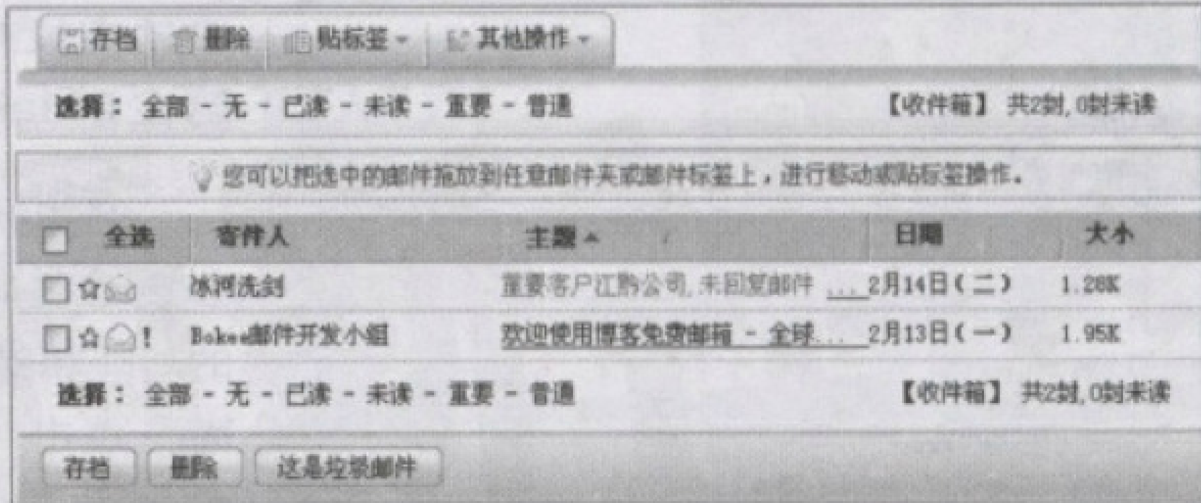


图8

小提示：“邮件标签”功能最早是在GMail中出现的，在GMail中被称为“Label”，可使邮件管理更加多样化且不局限于目录/文件夹式的管理。



图9

在邮箱页面左侧有一个"邮件标签"项目，其中已建立了几个默认的邮件标签。首先点击"新建"按钮，弹出标签添加对话框，输入"重要客户-江×公司"，建立一个新标签。再用同样的方法建立另一个名为"未回复邮件"的标签（如图7）。然后打开邮件，点击邮件正文页面上方的"贴标签"按钮，在下拉列表中分别选择刚才建立的两个邮件标签，将为此邮件同时添加两个邮件标签。在收件箱中查看邮件的主题时，可看到为邮件添加的两个标签（如图8）。添加了标签以后，相当于为邮件增加了两个索引，而不是简单地对邮件进行分类。当点击邮箱页面左侧"邮件标签"中的两个标签时，都能查找到此封邮件（如图9）。通过邮件标签，可让邮件的分类更加详细，搜索管理邮件更加快速准确！

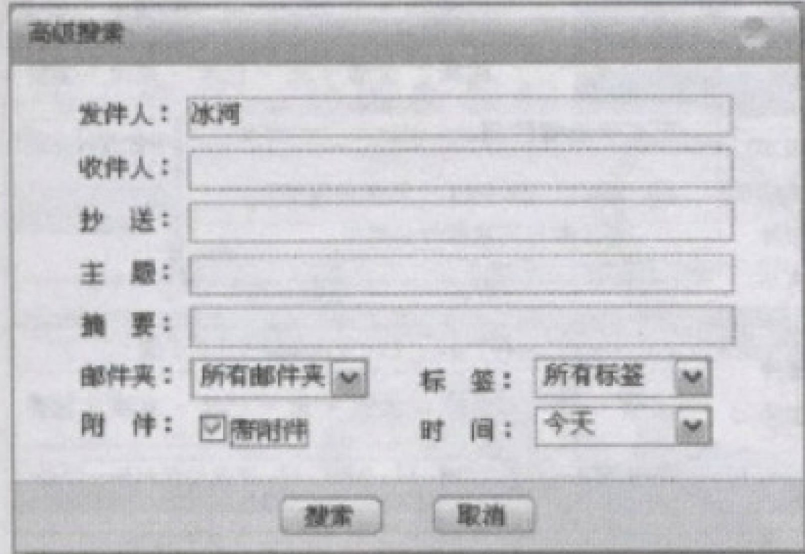


图10

要从众多的邮件中查找到某封邮件，除了利用邮件夹和邮件标签功能外，搜索功能也是必不可少的。在BMail邮箱的所有页面中都提供了"搜索"框，输入邮件关键词即可搜索邮件。利用"高级搜索"功能，还可指定要搜索的邮件夹、标签，并可指定邮件时间、发信人、附件等过滤条件（如图10）。

三、改变传统邮件阅读方式

传统Web邮箱中邮件排列方式很单调，往往都是按照邮件时间进行排列的。在BMail中为了快速查找到某封邮件，提供了与邮件客户端软件类似的邮件阅读方式，页面中的"寄件人""主题""日期"等都是可点击的链接，点击后将会按选择的主题或日期等分类排列显示。

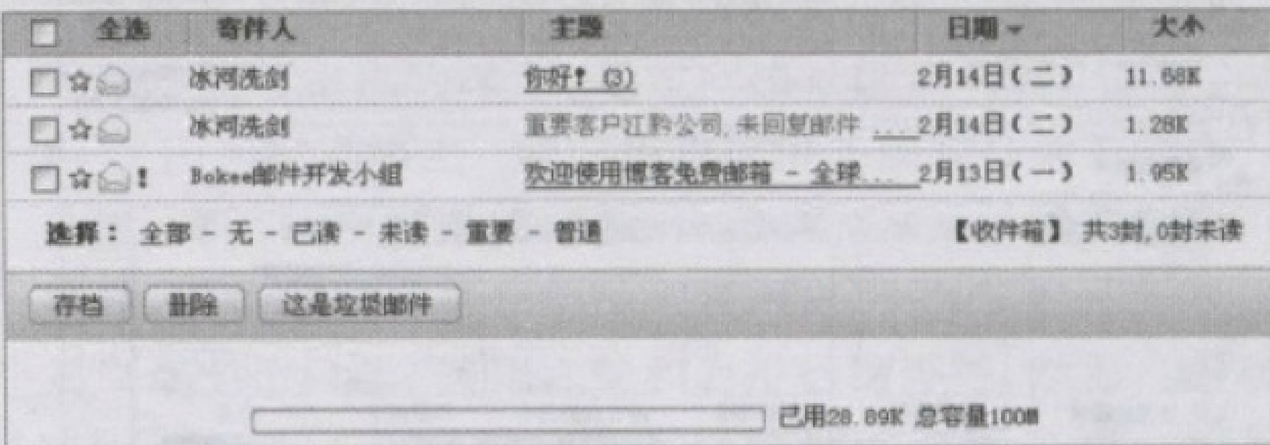


图11

虽然按寄件人进行分类排列邮件可很快查找到与某人的往复邮件，但不便于连续地阅读邮件。尤其是当与某人连续多次回复某封邮件后，为了方便查看每次的邮件内容，可利用BMail的"邮件会话功能"。所谓的"邮件会话功能"，就是像聊天软件的聊天记录一样，BMail自动按照时间顺序将多次的回复邮件与原始邮件排列起来一起显示，可查看任意某次的邮件。例如通过笔者在BMail中与"冰河洗剑（pumaxiaoyo@gmail.com）"的用户进行了多次邮件回复，当接收到新的回复邮件时，在收件夹中还是只显示原始邮件，只不过在邮件主题后标上了回复的次数（如图11）。

打开该邮件后，可看到以列表链接的形式显示了每次的往复邮件主题，点击某个邮件主题就可展开该次回复邮件

（如图12）。点击页面中的“删除展开的邮件”按钮，可删除某封回复邮件；点击“连续阅读邮件”按钮，将打开一个新窗口，在同一页面中显示所有往复邮件的内容。“邮件会话功能”真是非常方便，让我阅读邮件就像查看聊天记录一样轻松。

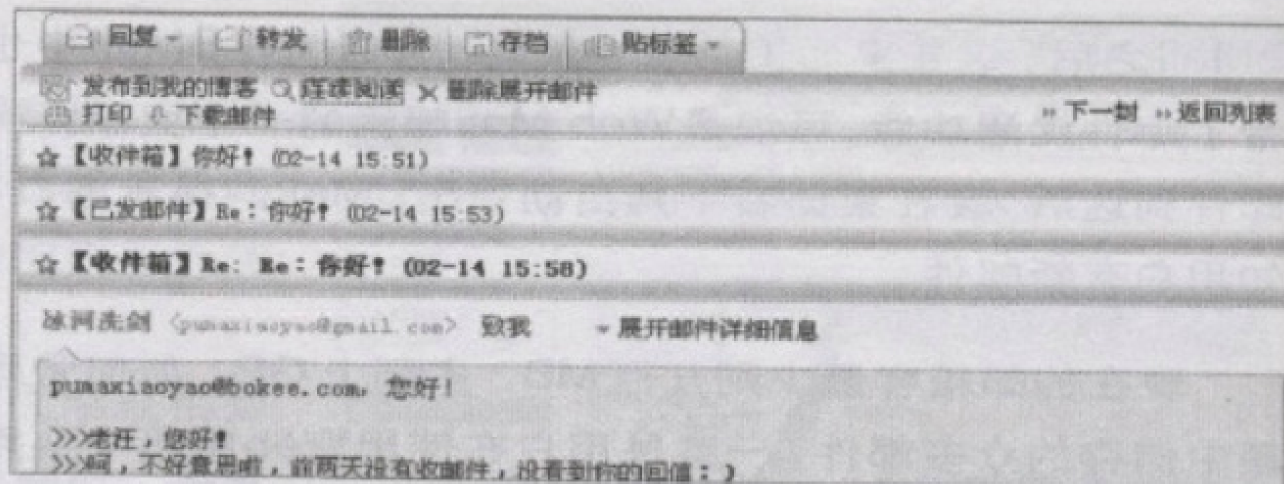


图12

四、智能处理邮件

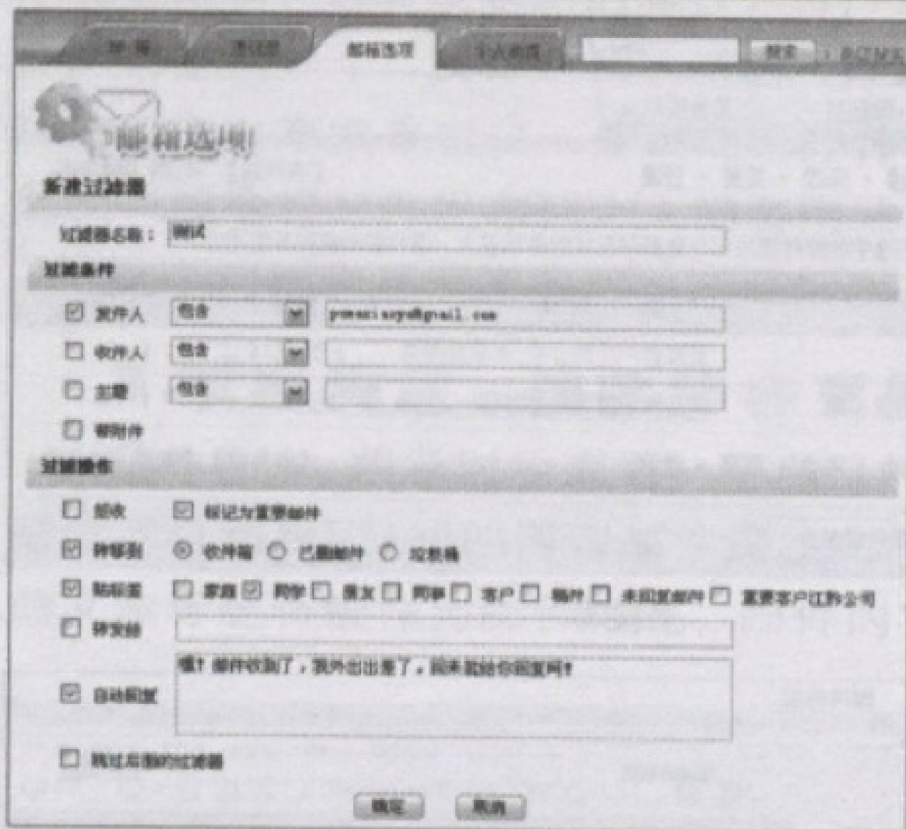


图13

多数用户可能需要重复处理一些相同的邮件，或者希望邮箱人性化地自动完成某些分类管理，Foxmail的过滤器就可自动完成这些操作。没想到在BMail中也有一个“过滤器”，功能也毫不逊色。

例如我希望收到来自“pumaxiaoyo@gmail.com”的邮件时，BMail会自动将其存放到某个文件夹中，或者自动回复邮件，可点击邮箱页面中的“邮箱选项”，找到“反垃圾”→“过滤器”项，点击打开过滤器添加页面。点击“添加”按钮，在添加页面中输入过滤器名称；在“过滤条件”中勾选“发件人”包含“pumaxiaoyo@gmail.com”；在过滤操作中可选择拒收邮件，或将邮件标记为重要邮件并贴上邮件标签；如果勾“自动回复”的话，还可输入要回复的邮件内容（如图13）。

小提示：在BMail中最多可同时设置20个过滤器。

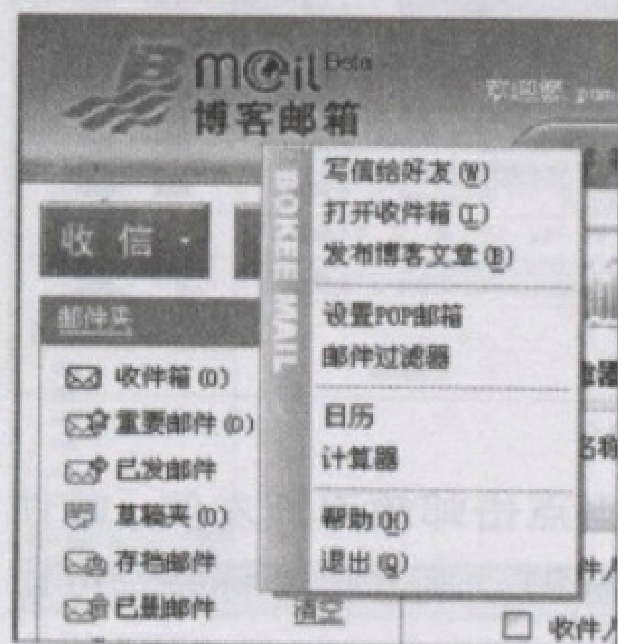


图14

五、贴心——细微处显特色

在刚试用BMail时，笔者仅仅是感觉到BMail的功能比较独特。使用的时间一长，才发现它有许多细微的地方更贴近用户的感受和需要。在操作邮件时，BMail邮箱精心设计了一些贴心的功能，如邮件自由拖拽、右键菜单、快捷键等，使用起来极为方便。

在BMail邮箱页面中，随处点击右键都会弹出快捷操作菜单，用户可选择发送、接收邮件，发布博客文章或者设置POP收信与过滤器等（如图14）。可别小看这个简单的右键菜单，这可是Web Mail中的一个独创功能，极大地方便了邮箱操作。另外，在操作邮件时可通过拖拽来快速完成邮件的移动或贴标签。操作过程很简单：首先从邮件列表中选择单个邮件或多个邮件，然后按下鼠标左键，移动鼠标到目的地，放开鼠标左健，就完成了邮件的各种操作（如图15）。还记得GMail中首创的快捷键操作邮件么？当时非常吸引用户，想不到BMail中也同样有这个功能。例如按下Ctrl+W键可撰写一封新邮件，按下Ctrl+I键可接收新邮件，按下Ctrl+R键将回复当前阅读的邮件……这些功能都大大提高了邮件的操作便利性。

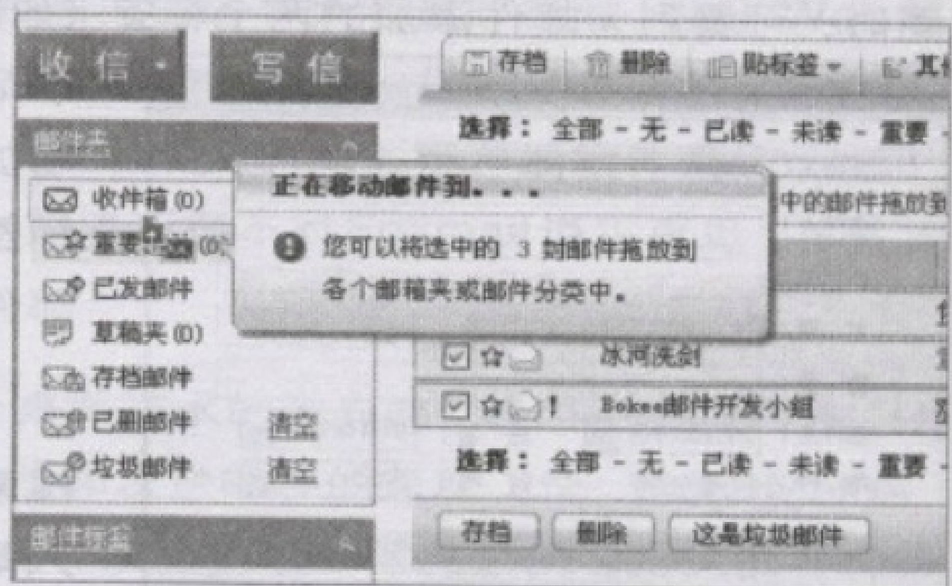


图15

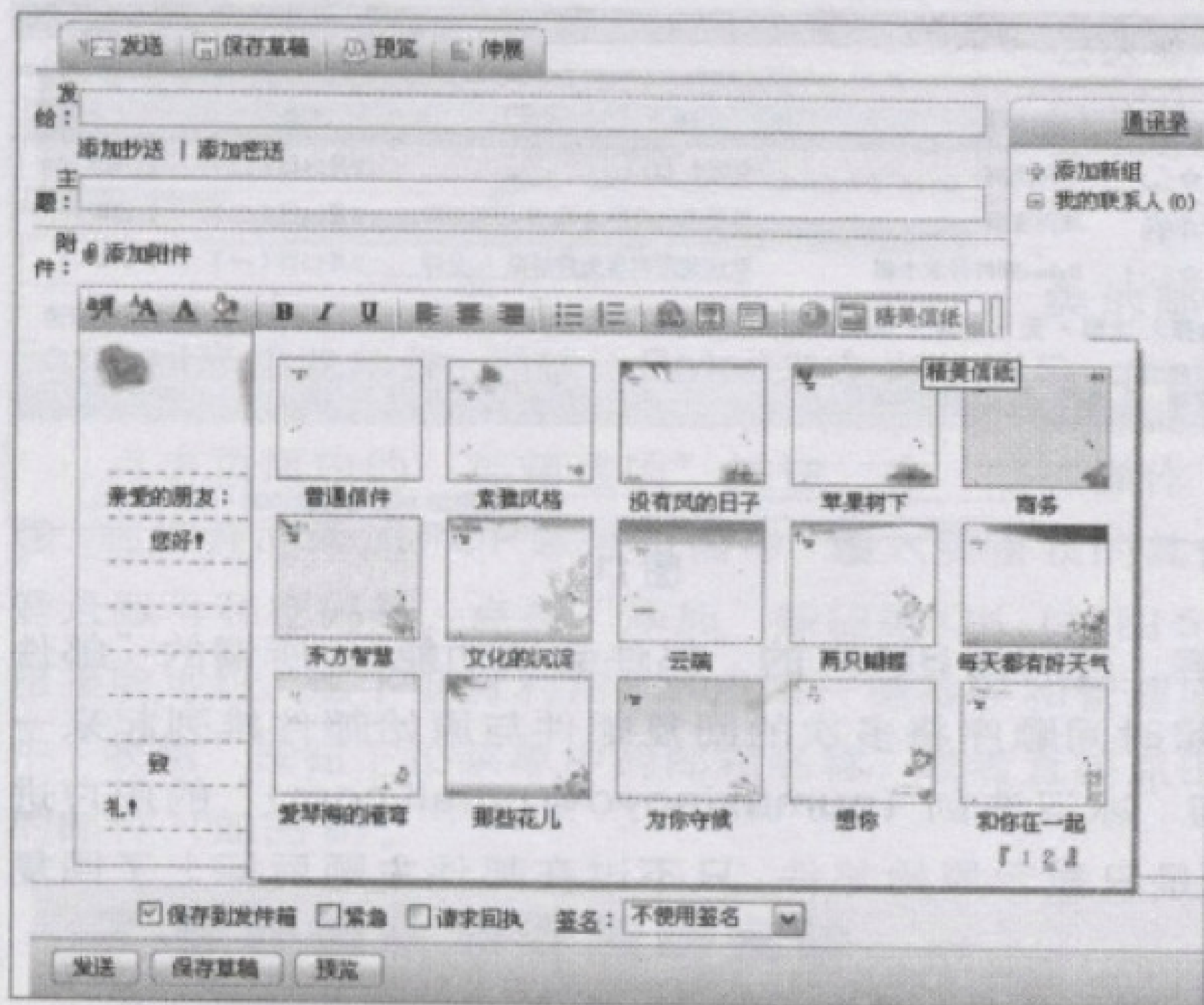


图16

还有一点不得不提，在BMail中撰写新邮件时，提供了大量精美的信纸，使Web Mail也能发送多彩的邮件了（如图16）！

结语

除了文中提到的各项功能外，BMail强大的通讯录、自动化的用户操作记录等，都使其成为Web Mail中的佼佼者。也许BMail的推出，大容量已不再成为邮箱吸引用户的唯一手段。传统的邮箱网站将孤掌难鸣，而BMail功能上的完善革新将成为邮箱的新亮点。邮箱与博客的结合，借助博客网的先天优势，BMail为Web 2.0时代邮箱的变革拉开了新的序幕。



博客时代的新社区

你拿什么吸引我？

■北京 Littlewing
晶合后院 Roll

当你看到新浪博客中出现李冰冰、林熙蕾的名字，当你身边的同事也日复一日地打开某个网页，并在其中写下一些含蓄缥缈、让人看不明白可又有点明白的话的时候，你不得不承认，博客时代真的来了。博客空间以每半年翻一番的速度增长，而博客的花样也日渐翻新。2005年6月，有韩国最大社区网站之称的"赛我网"被引入中国，其主推模式为博客、交友、校友录、BBS社区融为一体的新型网站，欲挑战中国传统的博客和网络社区。那么，韩国新型综合类社区网站是否能受到中国网友的欢迎呢？笔者打算亲身体验一回。



图1：赛我网的主页

打开赛我网（图1）的主页，给人的第一感觉是似曾相识，似乎与国内某个网络社区相似。不管怎样，先注册再说。赛我网的注册方式很特别，它要求你直接用E-mail注册，对于经常收到垃圾邮件的网友来说，此类网站往往会给人居心叵测的感觉。

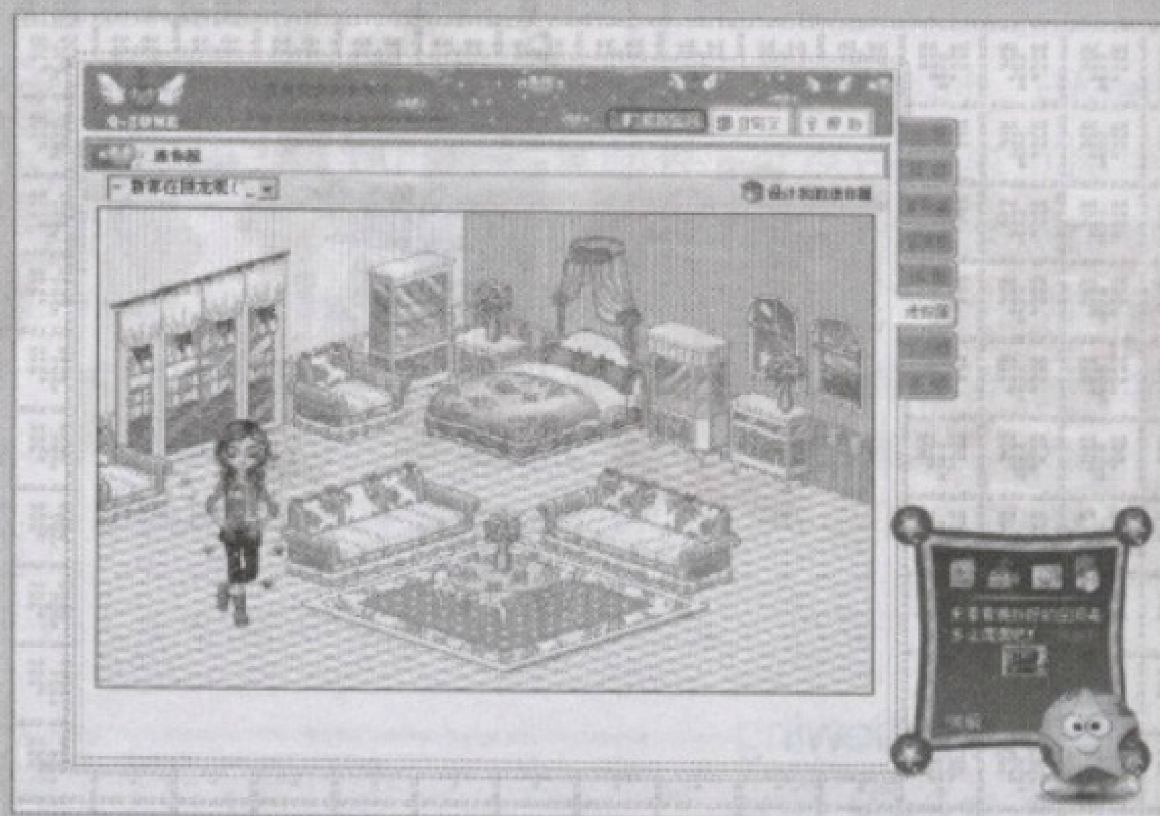
打开注册页面后，系统会要求你输入自己的E-mail地址，再提示进行注册确认。注册之后，系统会引导你进入你的信箱，填写你的个人信息。打开该邮件，点击"下一步"进入个人信息注册页面，填写完密码等信息后，进入注册向导第四步"小窝地址"，单击"确认域名未被使用"后填入你自己中意的地址吧！确认无误后进入注册向导最后一步完成注册。到这一步，你就可以去装扮你自己的网上小屋了（图2）！以后，你便可以在赛我网首页以E-mail地址登录管理自己的空间了。

与其他网站不同的是，赛我网要求填写真实姓名，这也是赛我网主推的理念，通过网络社区实名制，倡导"诚信"。因为在网络上，如果用户提供了现实社会中的个人信息，那么他所发布的消息，也就具有一定的真实性和可靠性。而赛我网本身也鼓励实名用户，例如实名用户更容易当选今日会员、赛我之星和上排行榜等等。然而，据悉，赛我网网站所有权属于北京维亚泰克网络技术有限公司，域名cyworld.com.cn和cyworld.net.cn的注册者则是上海友讯网络咨询有限公司北京分公司，并没有一个是用"中国赛我网"作为法人的。自己都没有用实名，网友对他们倡导的实名制和"诚信"的信任度就不得不大打折扣。当然，你也可以随便填一个名字，毕竟大多数网友还是不愿意透露真实的姓名，怕引起不必要的麻烦。

登录赛我网后，原来用户注册的地方会换成你自己的虚拟形象。想在网上露露面么？那么请点击"上传照片"，在弹出窗口里选择好

想上传的文件夹以及标题，然后点击"上传照片"选择想要上传的图片，提交后返回上一级窗口点击"确认"进行上传，这样别人就能到相应文件夹下浏览了。想装饰房间？如果你是QZone用户，那这里装饰房间的操作简直就和QZone的操作过程完全相同，不过不是用Q币结账，而是要用"红豆"来兑换。什么是红豆？那是赛我网的虚拟货币，目前是现金1元兑换10颗红豆，只要参加网站组织的活动就可得到，而且还可能免费拿红豆（参看免费拿红豆页面）。接下来就可以装饰自己的小屋了。一个人实在是有点无聊，找个朋友聊聊怎么样？"知己邀请"正好适合你，点击"体验知己邀请"，知己就找到了，在这里聊天是用发送小纸条的方式完成的。不知道怎么装饰自己屋子的话可以去看看"最佳房间"里别人是怎么做的；没事去"创作涂鸦"也可以啊，不过涂鸦也是有水平的，没看见那"今日涂鸦"里别人的大作么？写写日记，听听音乐，没事跟朋友联络联络感情，舒服啊！好了，去打扮Internet上那个虚拟的你和你的家吧！


图2：赛我小屋


图3：QZone的迷你屋

进入小窝之后，那种似曾相识的感觉就更加强烈了。我发现赛我网的个人空间与QZone（图3）无论在网页风格还是栏目设计上，都惊人地相似。不过，不管是谁"学习"谁都不重要，个性化的社区关键还是看用户使用起来是否舒适。赛我网的个人空间被圈定在极小的范围内，页面的利用率非常低，虽然周围的装饰可以让用户的小窝更佳地个性化和美观，可用户不管是浏览留言还是照片，都要不停地移动滚动条，非常不方便。在"我的房间"这一项中，网友可以装饰自己的房间，而装饰房间的道具，要通过社区货币购买。赛我网的房间是动态的，人物可以在房间内移动，不过房间的装饰、人物的形象都显得比较粗糙，缺乏特色。尤其是Q版的人物形象，都大同小异，没有凸现出网络虚拟形象可爱、个性的特点，不那么招人喜欢。国内另一家新开放的网络社区"哈宝中国"（http://www.habbochina.com/）在这一点上做得更用心，它的个人空间提供了更多的动态画面（图4），人与人之间的交流也用泡泡显示，显得更生动些。从赛我网目前还没有广告来看，出售虚拟物品，应该是主要的赢利方式。但是，腾讯作为成熟的即时通讯软件开发运营商，已经在国内拥有极高的知名度，而社区只不过是其"腾讯QQ"即时通讯工具的附属功能而已，赛我网单独把这一个功能拿出来，作为主营的项目，真的能够赢利么？



图4：哈宝网主页

小屋主页

页面下方提供了很多按钮，左边的按钮能让你选择一个你的知己然后直达他/她的主页，而右边的按钮随时提醒你目前的小纸条等信息。如果还有什么不明白可以点击右上方的"小窝使用帮助"、想要查看正在使用的物品可以点击"使用中的物品"；你也可以随时通过"礼品店"来购物，向"许愿箱"许愿。"八音盒"里最多能上传5首容量不超过7MB的MP3或者WMA格式的歌曲；新注册用户得到的3张音乐礼券在上传音乐后会自动使用。

涂鸦

第一次使用涂鸦功能需要下载一个控件。进入"小屋"之后，单击"涂鸦"，再点击下方的"下载涂鸦控件"即可。

日记

写日记很方便，进入"日记"后点击"写日记"就可以了。如果想回味原来的日记的话，只需要在左边的日历上点击相应的日期就行了。

论坛

相当于一个属于你自己的小型BBS论坛，具备BBS的基本功能；如果你不喜欢帖子显示方式的话，可以点击"查看方式"旁边的图标来更改。如要更改某些设定可以通过点击左边的"详细设定"来设置。


图5：地区通讯员的页面

留言板

这里的留言板比一般的留言板多了一个"悄悄话"功能。如果你想对小屋主人悄悄说点什么的话就选上它。

收藏夹

与IE收藏夹类似，这里的收藏夹也是用来保存自己喜欢的网站的。你可以点击左边的"新建"来建立新文件夹保存网站地址，而中间的主页名称等内容需要你自己输入。收藏夹下方提供了一个搜索引擎，可以搜索你收藏的主页名称。

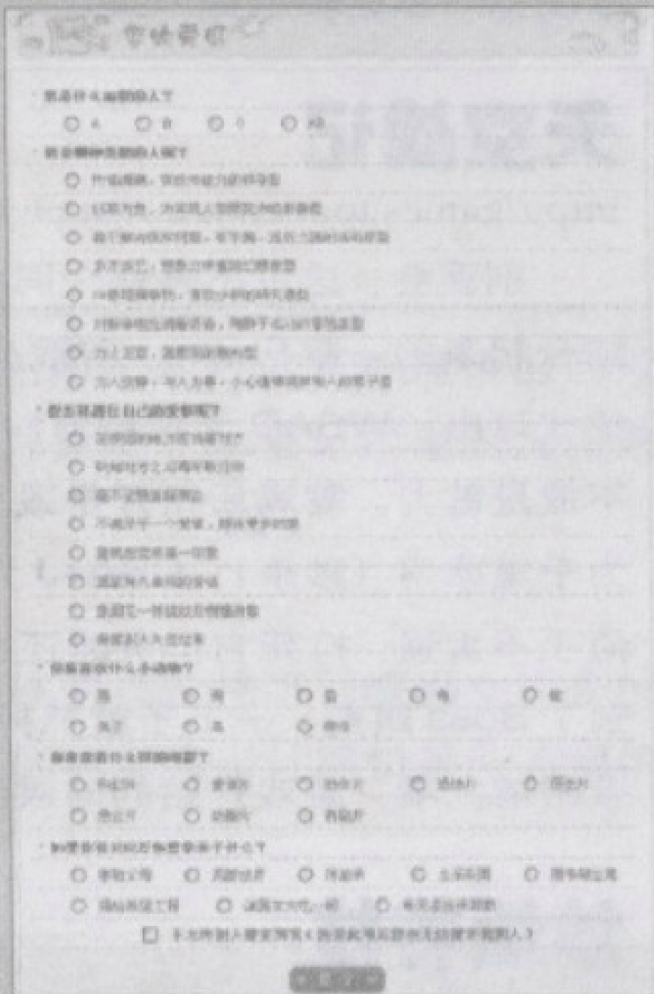
图形社区，尤其是动态图形社区早在几年前就在国外出现，近一两年内才登陆中国。当时的新鲜玩意，现在看无论是画面还是功能，都显得相当的简陋。试问，如果要进行动态的交互，为何不直接选择网络游戏呢？大型网游中凸现社区理念的目前不在少数，集成小游戏的社区式网游也越来越多，无论在画面上还是互动性上，单纯的图形社区都无法与网络游戏相比。所以，我一直怀疑此类社区是否会有人光顾。不过，与网络游戏相比，虚拟社区门槛较低、更易上手、交友面更广的优势，也是网络游戏无法比拟的。

地区通讯员（图5）是赛我网一个值得称道的特色。如果想申请担任通讯员，你可以在"申请加入"下方的申请栏内选择你所在的地区，写下你的申请宣言，然后点击"发送申请"。申请成功则会给你相应提示，但不一定立刻就能收到。需要注意的是：每个地区通讯员为2位，并且每隔2个月会重新选拔一次。如果你申请成功，记住完成地区通讯员介绍里提到的任务。地区通讯员由各地的年轻人组成，提供当地的美食、娱乐信息等等。比起那些专门的美食或者旅游网站，这些信息的真实性应该更高。而且，通讯员会关注一些容易被人忽略的小店。既然笔者是北京人，自然首先关注北京部分的信息。在浏览了北京通讯员的信息之后，发现这些信息不少在网上出现过。那些关于北京小吃店、北京烤鸭的信息，许多来自美食网站。不过，有人把它们摘录出来放在社区中，网友找起来更方便，也算是通讯员作用之一。


图6：赛我之星的页面

赛我之星（图6）是赛我网的亮点之一，一个独立的网络社区自然少不了自己的社区明星。赛我网的明星优势在于亲和力较强，不像一些门户网站或者游戏网站，评选明星是单纯的噱头，那些明星通常只有一张照片摆在那里，最多再留下一句半酸不酸的话。而赛我网包含博客的内容以及推崇的"实名"概念，使得这些选出的社区之星有更多展示自己的机会。网友也可以通过他们的小窝和博客，查看他们的相册与文章，来对其有进一步的了解。我发现，赛我网的用户大多是上世纪90年代出生的年轻人，网站的美术风格和内容，也是给他们设计的。在这里你不要期望找到什么很有深度的博客文章，却能找到大量关于时尚、美食、流行的信息。

任何一个网络社区，都希望能够让网友在这里展现个性，赛我网也不例外。它提供迷你小窝服务，小窝集相册、房间、涂鸦、日志和论坛等功能，让网友发挥创意装饰自己的小窝，随意地轻松涂鸦和上传自己的照片。同时，你也能在这里结交朋友，或者说知己。在注册之后，赛我网会让你填写一份关于性格、脾气、爱情和人生的选单（图7），之后，它会按照这个选单，为你找出各项与你选择相同的人，你可以在其中找找有没有你的"知己"。这种方式虽然有些"形而上"，但是赛我网帮你寻找知己的愿望还是不言自明。


图7：性格、脾气、爱情和人生的选单

现在网络文化崇尚个性张扬。芙蓉姐姐被视为一种反主流的网络文化现象，但从中还是能折射出网民展现自我个性的极度渴望。与这种反主流的文化相比，赛我网所体现的个性还是理性的。从赛我网的迷你小窝中，你能感觉到，赛我网所体现的"个性"更加细腻、含蓄：你可以通过装饰自己的小窝展示想象力，或者追求一种另类的效果；可以用日记、涂鸦去记录每天发生的故事和心情，或者用照片展示各个角度的自我，吸引其他网友的注意。

我想这就是赛我网能提高其在年轻人中知名度的原因吧——它捕捉到了用户展现个性的需求，迎合了网络时尚潮流的大趋势。虽然这里没有太多创意和发挥的空间，但是，赛我网提供的相对友好、安全的网络环境，还是很适合年轻人交流的。同时，在这里，由于用户的信息真实度较高，网友的交流从网络空间向现实生活的延续，也成为可能。

一成不变的生活的确有点让人郁闷——走在马路上望见绿灯居然会呆上几秒才知道可以踩斑马线了；翻开书却忘了想干什么；看着纸上的字越来越大，再睁开眼睛时却发现某种液体流了一地；远远地望见地上有块香蕉皮，一边嘀咕着那谁谁这么缺德，却不知脚跟已经踩到了“滑板”；掏出钱包拿出一张50的，说：“来，找你10块……”你也“迟钝”了？来，咱们换换脑筋——



■晶合后院 Roll

BT滚雪球

http://games.tom.com/down.php?url=/images/2006/mini/0214/20060214_xueqiu.zip



天气还真有点冷，就那么稀稀拉拉地飘点雪花，想滚滚雪球都不行……不过没办法玩真的，Flash游戏还是可以玩玩的嘛！这游戏操作实在很简单，只需要控制左右键来让雪球躲避树木和房屋就成。如果你的雪球够大，还可以把行走的人、跑动的狗甚至是地上的雪人“滚进”雪球里来迅速“增肥”（这个算谋杀么？）。雪球越大你控制起来越困难，滚动速度也越快。不过当你滚到一定重量之后雪球撞上树木会变小而不是碎开，这时只有撞上房子它才会碎掉。雪球滚到屏幕边上可是会反弹的哦，不过你要是实在控制不了方向的话，不妨撞下墙，没准刚好帮上你的大忙啊！别放弃，继续努力，向World Record发起冲击！

天空战记

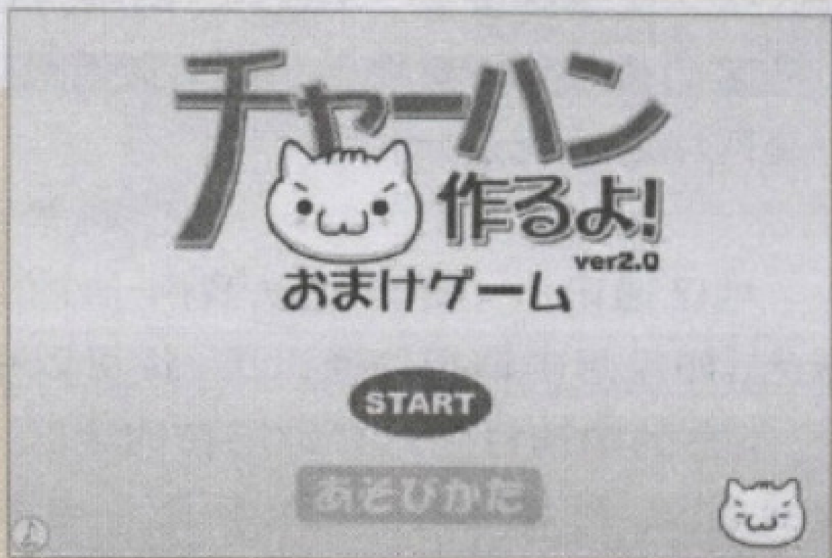
http://games.tom.com/down.php?url=/images/2006/mini/0216/20060216_tiankong.zip



别误会，这可不是那个同名动画片改编的游戏，而是将《雷电》和《三国志》结合起来的一款Flash小游戏。主角在空中与怪物搏斗，而且按一定顺序按键还有招式可出。WSAD为控制方向，J为普通攻击，K为毁灭（双震超必杀），按住J不放是蓄力，蓄满后松开是毁灭（满力单震），SW+J为屠龙刀（重攻击），AD+J为千里冰河（秒杀），DSA+J为天斩（防御），单击菜单按钮可以暂停游戏。怪物似乎不太强，打死它们有时还会掉东西。得到绿色的小块可以得分，急救包就不用说了，而骷髅头能让你中毒……好不容易到了Boss跟前，一下子就抓掉我一半HP，厉害！游戏有3个难度等级，感觉不够刺激的话就试试最高难度吧。什么，想知道剧情？哦，游戏开始的时候会告诉你……

炒饭特技

http://61.139.33.108:8080/fsdx2008/upload_swf/ftp/20060105/22.swf



香喷喷的炒饭从天而降，这么美味的东西怎么能让它们掉到地上呢？快拿起铁锅接住！一定时间内接到规定数量的炒饭才能进入下一关。别想得那么简单哦，还会掉小猪的～（难道是在“猪圈”炒饭？）不小心接住小猪的话会倒扣分的——死猪你一边去，别来抢我的炒饭。告诉你一个小窍门，总共只有3个地方会落下炒饭，当你看见地面上的影子时就可以在影子上方准备点鼠标了。接不住？那肯定是反应慢了，来，集中注意力，我接！怎么是头猪？555，我的锅被“污染”了——你这小猫接住那肥猪还摆什么Pose啊？哎！那边又掉下来了，算了，便宜你这小猪了，我再接……

兔子划水

http://61.152.199.102:8080/fs2009/upload_swf/ftp/20060109/17.swf



兔子兄妹俩来河里划水，方向键上下控制方向，后是刹车，前是加速，按空格可以跳过障碍物。河里到处都是石头……我躲！哇，还有宝贝可以拿！怎么还有鳄鱼挡道？闪开，撞上你你倒没事，我快转晕了。那箭头是干什么用的？玩特技么？看我飞～不好，怎么又是石头，让开让开，没时间跟你们折腾，还让我掉Money，还好我抓到几个小钟，加了点时间……那浮在水面上的紫色石柱有什么用？撞上去试试。怎么屏幕在震动啊？咦，河里也能冲浪？哇，居然能撞死鳄鱼！连石头都能撞碎啊，还有加分！嘿嘿，看谁敢拦路。不好，怎么就消失了？还刚好是在大石头前面……我那可怜的头啊，好多星星在转！P

兼容机VS笔记本 总有一款适合您

2006新春电脑购买指南

■四川 老菜

相信很多读者同笔者一样，在没有拥有电脑前是个游戏机迷或家电、音响、手机、随身听中某一种的热爱者。记得那时虽没有电脑，却喜欢购买电脑报刊来看，无论游戏攻略前瞻、硬件配置选购还是软件使用技巧等内容，都爱纸上谈兵般翻来覆去细看，望梅止渴。渐渐地，随着生活水平的提高，电脑价格的同步降低，“计算机”这个以前曾萦绕在梦里的东东开始快速进入普及期。现在只需花2000～5000元，就能拥有一台性能与当年有天壤之别的台式机或笔记本电脑。而对于很多尚未拥有第一台电脑或需要更换电脑、添加第二台电脑的用户，本文的一些选购观点或许正能起一些指引作用。

兼容机、笔记本才艺PK篇

对于很多购机的读者来说，在选购电脑时都会首先遇到“是选择台式机好，还是选用笔记本电脑更能适合自己需求”的问题。下面笔者就以兼容机（品牌机选购可参考兼容机或笔记本电脑的内容，不再赘述）和笔记本电脑为主来介绍这方面的知识。

●价格PK

获胜者： 兼容机

获胜理由： 目前兼容机仍占有明显的价格优势。

目前配置一台全配置的入门级兼容机（包括17英寸纯平）只需2500～3000元（采用低价15英寸LCD配置则需3300～3500元），而目前差不多配置的最低价笔记本电脑价位在3999元或以上。虽然一些厂商已推出2999元的笔记本电脑，但普遍配置太低。

从价格上说，虽然低端笔记本电脑以及品牌机在逐步缩小与兼容机之间的价格差距，但目前兼容机仍占有明显价格优势。对于部分用户，目前选用低价笔记本电脑比选用低价液晶品牌机更物有所值。

●配置合理性PK

获胜者： 兼容机

获胜理由： 笔记本电脑或品牌机在灵活性和扩展性方面依旧无法与兼容机相比。



兼容机可更好地按需选件

对大部分消费者而言，只要掌握要点，配置兼容机时不会出现明显的性能缺陷。而兼容机用户除在同样价格下可获得更均衡的配置外，还可根据自己的实际需求突出计算机某一方面的配置和性能。

●性能PK

获胜者： 无

空缺理由： 兼容机在中低端市场中保持性能优势，中高端市场三者表现则趋向平衡。

抛开同样采用集成显卡的台式机与笔记本电脑不谈，单就主流机型而言，笔者认为目前主流笔记本产品在性能上已可与消费级主流兼容机相匹敌。比如华硕A7G这样的笔记本电脑就是为了替代台式机而存在。

与这种笔记本电脑相比，目前很多配置差不多的“游戏PC（品牌机）”，在性能价格比上优势已大为降低，其价格往往在万元以上，对学生、游戏爱好者等用户来说，买这种价位的品牌机不如直接购买同价位的一些游戏型笔记本电脑。

●便携性PK

获胜者： 笔记本电脑

获胜理由： 大部分台式机仅显示器的重量就超过了同档次的笔记本电脑，而笔记本电脑在体积上的优势更明显。

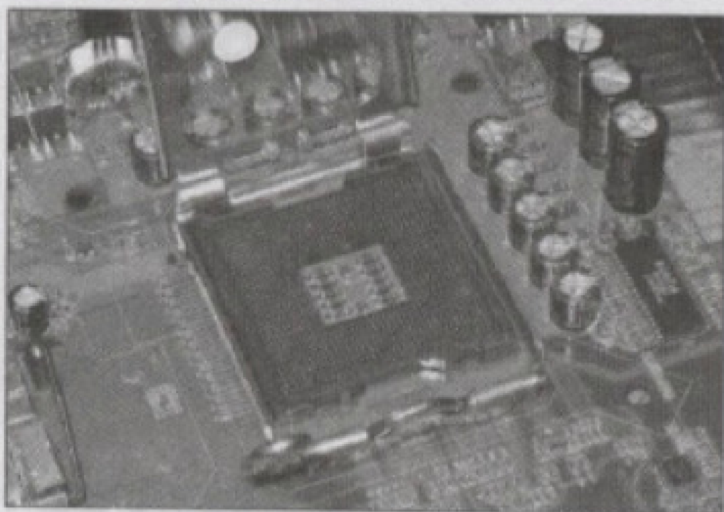

笔记本具备更好的便携性

对于需要考虑随身携带的用户来说，台式机的便携性当然无法跟笔记本电脑相提并论。笔记本电脑的设计初衷便是为了提高电脑的便携性，使电脑可在频繁移动的使用环境中发挥作用。目前超便携笔记本厚度已可做到10～20mm，重量仅1～1.5kg。

●升级扩展性PK

获胜者：兼容机

获胜理由：笔记本电脑用户想彻底升级基本是不可能的，而部分品牌机由于机箱结构、保修条例等限制，升级也并不方便。


可升级性更像镜中花

随着Intel和AMD不断变化处理器的架构（针脚），笔者认为单就CPU、主板的可升级性而言，目前的主流处理器架构用不了3年就已面目全非，到时添加新机比升级还划算。此外，就显示系统的可升级性来说，兼容机仍优于笔记本电脑。

●稳定性PK

获胜者：笔记本电脑

获胜理由：笔记本电脑在配件选用上一般比兼容机更严格。

排除一些粗制滥造的超低价机型，笔记本电脑在配件选用上一般比兼容机更严格，笔记本在出厂前都会经过较正规的测试、拷机，可基本杜绝兼容性问题和稳定性问题。而在配置兼容机时，就算是同一厂家的配件有时也会发生兼容性问题。在同样的基础上，笔记本电脑的稳定性要稍强于兼容机。

●购买方便度PK

获胜者：笔记本电脑

获胜理由：容易购买且不易遇到假冒伪劣

对于办公用户或多数家庭用户来说，笔记本电脑的购买方便度远强于兼容机。而要买到理想的兼容机，除自身具备一定的DIY知识外，对配件市场有较多了解也是必需的。对于绝大多数普通电脑用户而言，修为达到硬件“DIYer”这种称谓的用户并不是很多。

●售后服务PK

获胜者：笔记本电脑

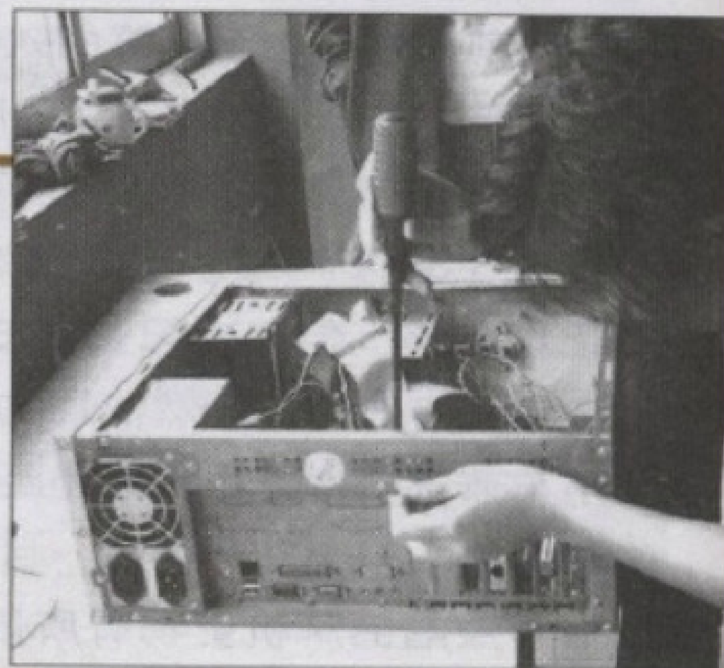
获胜理由：笔记本电脑的售后服务系统更完善。

大部分笔记本电脑在售后服务上要强于兼容机。相比大部分兼容机几乎没有售后服务的情况，笔记本电脑的售后服务系统更完善。这些对一些初级用户和办公用户具有重要的意义。

经过以上PK，大家可发现兼容机和笔记本电脑各有优劣，谁也无法完胜对手，因为它们适合不同需求的用户。综合而言，经济较紧张的用户在挑选电脑时可重点考察5000元内笔记本电脑或3000～4000元左右的兼容机产品；经济能力中等的用户，可重点考虑6000～10 000元的笔记本或4000～8000元的兼容机。

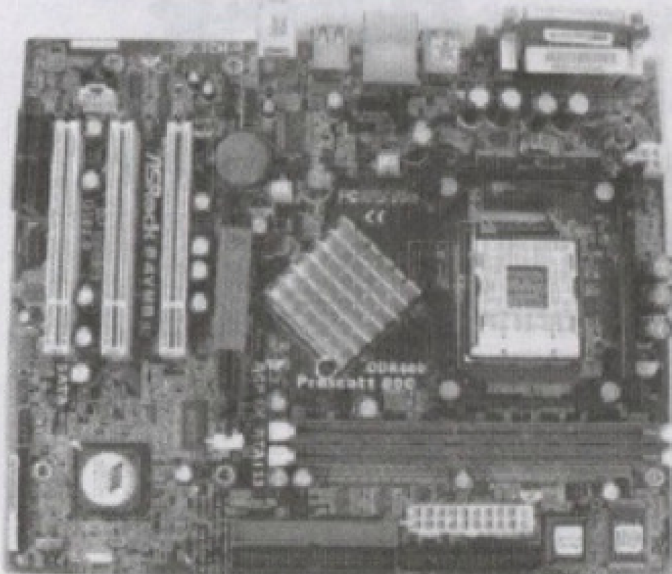
兼容机选购篇

对硬件爱好者或硬件较了解的读者，配一台适合自己需求的兼容机是举手之劳；但对于众多游戏爱好者或普通电脑用户，却并非这样简单。这里我们给出一些配置，也许这些配置单并不全面，也不一定是最佳方案，我们所希望的是它们能为大家起参考作用。


MM也能装机了

一、经济型用户

●配置要点一：整合型主板是关键


低价整合型主板是好选择

以组建Intel平台为例，在低端整合型主板市场上，采用VIA PM800、SiS661系列芯片的主板除支持800MHz前端总线、SATA等主流规格外，还支持AGP 8×显卡接口，是这类用户的最佳选择。目前这类主板在市场上只需300～400元就能搞定，性价比不错。

●配置要点二：低频赛扬D为佳选

在目前最主流的处理器中，赛扬D是最低价的好选择。得益于90纳米工艺和31级管线架构的优势，256kB二级缓存的赛扬D超频潜力不错。且目前市场上赛扬D处理器已降到很低的价位，如Celeron D 310（2.13GHz，散）目前只需310元。

●配置要点三：低价17英寸纯平是重点

800元左右的17英寸纯平是经济型用户的较好选择，

这类纯平具备110MHz带宽，最佳分辨率1024×768@85Hz。具体产品有海尔HV 775CS-PLUS（780元）、大宇719BF-3（799元）、金长城G782F（799元）等。

●配置要点四：256MB内存不能少

虽是低端机器，但存储器的要求也不能过低，256MB内存是最基本的需求。另外在硬盘的选择上，80GB的散装IDE硬盘目前性价比较高，价格在410～420元。

●配置实例：

经济型配置		
配件	型号	价格(元)
CPU	Celeron D 310+风扇	330
主板	华擎P4VM8	345
内存	宇瞻256MB DDR400	170
硬盘	WD 800BB 80GB	410
显卡	主板集成	无
声卡	主板集成	无
光驱	微星MS-8152B	130
显示器	金长城G782F纯平	799
鼠标/键盘	普通104键鼠套装	30
音箱	普通塑料小音箱或耳机	20
机箱电源	普通机箱+长城P4电源	150
整机		2384元

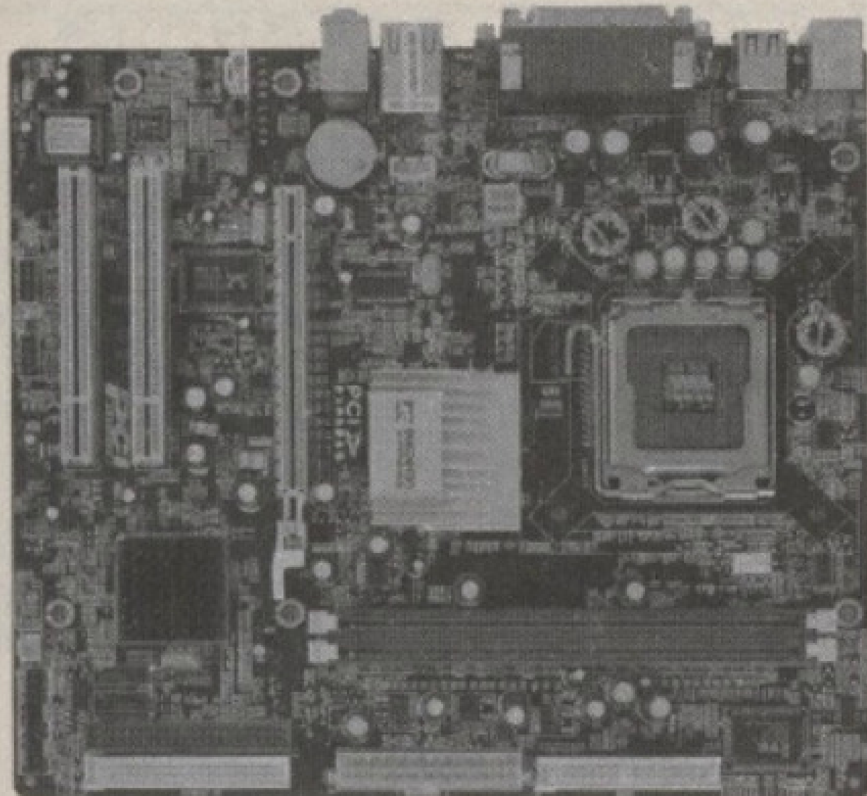
二、办公型用户

●配置要点一：盒装LGA775赛扬不错

对于办公型用户，电脑并不需要高规格的CPU（只有品牌机喜欢用大炮去打蚊子），目前主流的盒装LGA 775赛扬已能满足这类用户的需求。如主流的赛扬DJ EM64T（赛扬64）产品。

●配置要点二：主流的整合型主板或独立主板，稳定即可

办公型用户一般不需要速度很快的显卡，低价位品牌主板和一块300～500元（R9550、X300、X550、X1300、GF6200A、GF6600LE等）的显卡，或一块主流整合型主板就能满足需求。



七彩虹C.MRC41 Ver2.1主板

●配置要点三：液晶显示器是佳选

对于办公型用户，液晶显示器是较好选择，和CRT显示器相比，液晶显示器有着低辐射、低耗能、散热小、纤薄轻巧等优点，适于办公应用。目前入门消费级的17和19英寸液晶显示器价格多在2000～3000元，从2006年的价格走向来看选择19英寸的产品更划算。

●配置实例（如右表）

办公型配置		
配件	型号	价格(元)
CPU	Celeron D 326（盒装）	485
主板	富士康910GL7MH-S	499
内存	三星金条512MB DDR400	330
硬盘	希捷酷鱼80GB/SATA(盒)	550
显卡	主板集成	无
声卡	主板集成	无
光驱	BTCDRW1008IMDVD刻录机	299
显示器	三星711N 17英寸液晶	2180
鼠标/键盘	罗技光电高手键鼠套装	149
音箱	漫步者E101T1	110
机箱电源	富士康飞雪ATX140	260
整机		4862元

三、普通游戏玩家

●配置要点一：显卡够用就好

对于普通游戏玩家，支持DirectX 9的500～1000元级的显卡是选用主流，如ATI RADEON X700/X1600、NVIDIA GeForce 6200/6600/6600 GT、GeForce 7300 GS等。

●配置要点二：显示器纯平LCD皆可

可选择1000～1500元的17/19英寸纯平显示器。宽屏LCD产品也是一个可选点，能让玩家的视野更宽广。



小知识：目前游戏对宽屏LCD的支持分为3类：一是本身就支持宽屏，新一代的游戏大多支持宽屏显示，在这样的分辨率下，很多游戏看起来感觉更震撼，如《魔兽世界》《极品飞车9》、Quake4、《使命的召唤2》、F.E.A.R等；二是显示游戏原本被遮挡的可调图像，如CS:S等。三是截屏支持16：9模式，如CS1.6等，但这会损失上下区域的视野范围。

普通游戏玩家型配置		
配件	型号	价格(元)
CPU	Pentium 4 506（盒）	890
主板	华硕P5GD1PRO	950
内存	宇瞻512MB DDR400	320
硬盘	迈拓SATA160GB（盒）	660
显卡	丽源飞龙MP6626K	599
声卡	主板集成	无
光驱	BTCDRW1008IM DVD刻录机	299
显示器	三星794MB+纯平	1099
鼠标/键盘	微软光学灵动鲨套装	169
音箱	漫步者X100	120
机箱电源	长城350P4电源+机箱任选	260
整机		5366元

●配置要点三：533MHz 64位P4是佳选

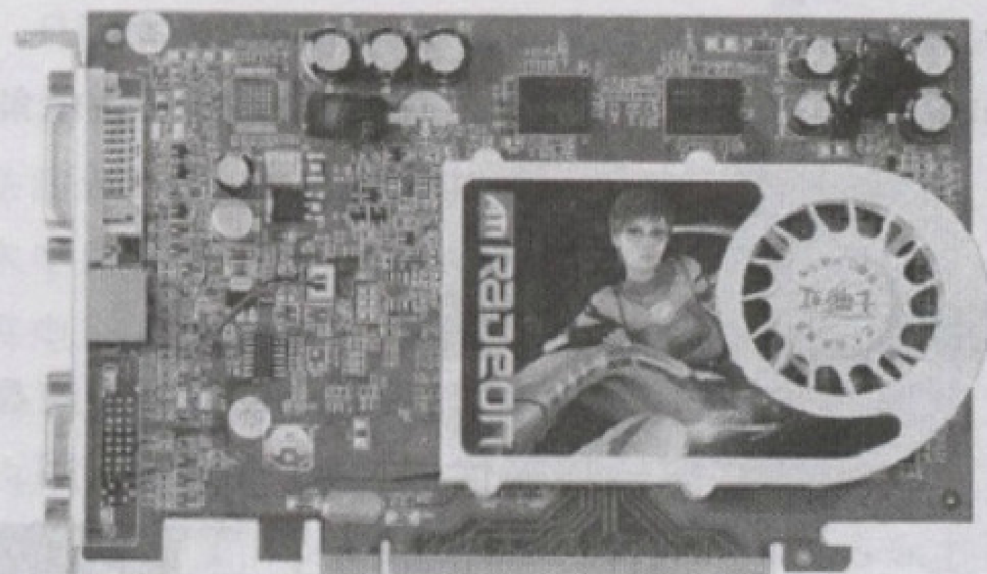
要充分发挥中端显卡的性能，533MHz的P4是较好选择。如P4 5XX系列中的533MHz前端总线、不具备超线程技术的产品，这类产品超频性不错。

●配置实例（如左表）

四、游戏发烧友

●配置要点一：显卡一定要强

对于游戏发烧友来说，像6600GT这类显卡应该是最低标配，而更高档次的如GeForce 6800/7800、RADEON X800/X850/X1800才是选择的主



流。对于超级发烧友，还可考虑用两块中高端显卡组成SLI或“交叉火力”双显卡系统，以达到在某些主流3D游戏中的最佳性能。

●配置要点二：处理器Athlon 64正好

各种测试表明，Athlon 64的游戏性能是目前各种处理器中最好的，如目前E6核心的Athlon 64 3000+（盒，1.8GHz/1GHz前端总线/512kB缓存），报价为1250元。

●配置要点三：内存不低于1GB

对于发烧玩家、图形设计人员或程序设计人员，标配1GB内存刚刚够用。有条件的更可选用2GB内存。

●配置要点四：19英寸纯平或许更偏爱



对于游戏发烧友，纯平显示器至今仍具备LCD不具备的一些优势，如CRT纯平显示器具有可视角度大、色彩还原度高、低响应时间等LCD显示器难以超越的优点。目前一些品牌的19英寸纯平显示器是较好选择。

●配置要点五：键盘鼠标够好


Razer铜斑蛇

对游戏玩家，键盘除了是打字工具，也是在竞技中取得胜利的辅助利器。除常见键盘外，一些厂家还推出了游戏专用键盘，如BTC的9019URF、Saitek的PC Gamer、Ideazon的Zboard、罗技的G15、Media Keyboard及Digicor/Maxtron的KB-0250等。

鼠标对于游戏玩家的重要性不用多说，像微软的暴雷鲨6000（Microsoft Game Precision）、罗技的G系列鼠标（包括G1、G5及G7）、德国坦克的Razer系列游戏鼠标等都是各具口味的主流之选。

●配置要点六：听音辨位选耳机

游戏专用耳机具备佩戴舒适、耳麦可获得良好定位和高度的声道分离性等特点，采用特殊噪声消除功能的麦克风在通话中也能较有效地阻隔背景杂音，令语音通讯更清晰，让玩家在网吧等公共场所也能清晰通话。

常见的游戏耳机有罗技的精准PC游戏耳机，IceMat的Siberia，Plantronics的GameCome Pro1，Steel Sound 5H，创新HS-250，森海塞尔PC155等。

●配置实例（如右表）

游戏发烧型配置		
配件	型号	价格(元)
CPU	Athlon 64 3000+（盒）	1250
主板	磐正EP—9NPASLI	888
内存	威刚512MBDDR400*2	660
硬盘	希捷酷鱼160G/SATA（盒）	780
显卡	影驰6800PCI—E玩家版	1280
声卡	主板集成	无
光驱	微星MS—8216B DVD—ROM	199
显示器	飞利浦109B6 19英寸 纯平	1320
鼠标/键盘	罗技飙风手+MX518	560
音箱	罗技精准PC游戏耳机	199
机箱电源	全汉蓝暴400W电源+机箱任选	520
整机		7656元

五、平面设计类用户

CAD、CorelDRAW、Photoshop、FreeHand、Illustrator、Digital Content Creation（DCC）及那些专为工作站而设计的视频编辑软件用户。

●配置要点一：CPU缓存要大

这类机器最好选用奔腾4和Athlon 64，而非闪龙和赛扬，更大的二级缓存可让这类应用更得心应手。像具备2MB二级缓存的Pentium 4 630（3.0GHz，1450元）或1MB二级缓存、不支持超线程的Pentium 4 506、939针脚 Athlon 64 3000+都是此类用户的较好选择。

●配置要点二：内存1～2GB刚好

平面软件多是吃内存的大户，打开、保存、导入、导出、滤镜等操作都会拼命占用内存。所以对于这类电脑，1GB的内存仅仅是刚好够用，条件允许的话配上2GB内存也不为过。

●配置要点三：硬盘最少160GB

各种图库素材需要在硬盘上保存，所以对于平面设计类用户来说，160～250GB及以上的硬盘应是较好选择。此外在选择硬盘时选择SATA接口、8MB缓存的主流产品更好，速度更能得到保障。

●配置要点四：DVD刻录机不能少

硬盘出现坏道对平面设计类用户是场灾难，所以除可采用双硬盘组成RAID系统外，随时在光盘上进行备份也不失为一种办法。平面设计类用户在很多场合也需要刻录，所以DVD刻录机是标配。为了便于使用，像移动硬盘等移动存储器也可按需选配。

●配置要点五：二手珑管或许正适合

对于公司用户来说，全新19～22英寸的专业珑管产品是唯一选择。高要求的专业设计者对专业珑管的体会会更加深刻，其准确的色彩表现力、优秀的聚焦和汇聚性能、极佳的线性，可确保图形图像显

示无失真，是目前的液晶显示器无法取代的。

对于平面设计个人用户或爱好者来说，可考虑选用价格较低的二手19～22英寸的专业珑管产品（可参考本刊2005年18期《二手大屏显示器导购指北》一文），价格在600～2000元，很适合这类用户。

●配置要点六：专业显卡是否需要？

对于平面设计电脑，显卡并不需要很高档，像主流的6200、X550以上级别显卡足以满足Photoshop滤镜等需求。

如果是公司用户，在组建这类电脑时也可考虑专业显卡。专业显卡驱动为CAD、DDC等程序有专门优化，使用起来更稳定，效果更佳。常见产品有3D Labs Wildcat、ATI FireGL、NVIDIA Quadro、Matrox Parhelia系列产品。

平面设计型配置		
配件	型号	价格(元)
CPU	Pentium 4 630（盒）	1450
主板	磐正EP-5LDA+GLI	999
内存	宇瞻512MB DDRII533*2	600
硬盘	WD2500JS250GB（盒）	920
显卡	迪兰恒进镭姬杀手X1600PRO256M	999
声卡	主板集成	无
光驱	先锋DVR-110CHDVD刻录机	399
显示器	优派P97f+ 19英寸 纯平	2600
鼠标/键盘	微软光学极动鲨套装	199
音箱	飞利浦LE1	120
机箱电源	航嘉磐石400电源+机箱任选	400
整机		8686元

●配置实例（如上表）

六、多媒体影音用户

这类用户除要求电脑具备一定性能外，媒体中心、影音功能是关注的重点。要求电脑在音频、视频等多媒体功能和性能方面要表现良好，具备高画质和高音质，能流畅播放DVDRip、HTDV视频。

●配置要点一：HDTV对显卡的要求

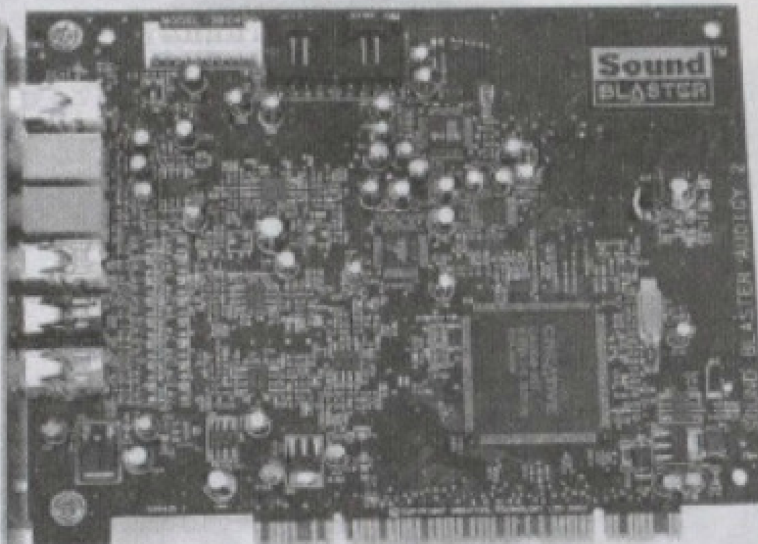
HDTV对显卡的要求并不很高，目前主流的S3 DeltaChrome、GF6200、RADEON X700以上级的显卡都已能流畅播放HDTV。一些主流的整合型主板集成显卡也能担此重任。

●配置要点二：主流CPU即可

目前主流的CPU，不管是P4、Celeron D还是闪龙、Athlon 64，1.5GHz以上的CPU都能满足要求。

●配置要点三：可考虑独立声卡

一般用户可考虑板载HD Audio产品，如目前比较流行的CMI9880和ALC880等，这类都支持8声道音频输出。要求高的用户可以考虑200～1000元间的独立声卡，如创新Sound Blaster Live! 5.1（199元）、Sound Blaster Audigy 4 CLA（690元）等。此外，音箱也不能太差，千元左右的名牌产品是较中庸的选择。



SB Audigy2 Value是电脑音频中档之选

●配置要点四：大尺寸/宽屏LCD是佳选

如对于视频娱乐应用，宽屏LCD更利于用来观赏DVD影碟乃至HDTV。

●配置要点五：电视卡可作为标配

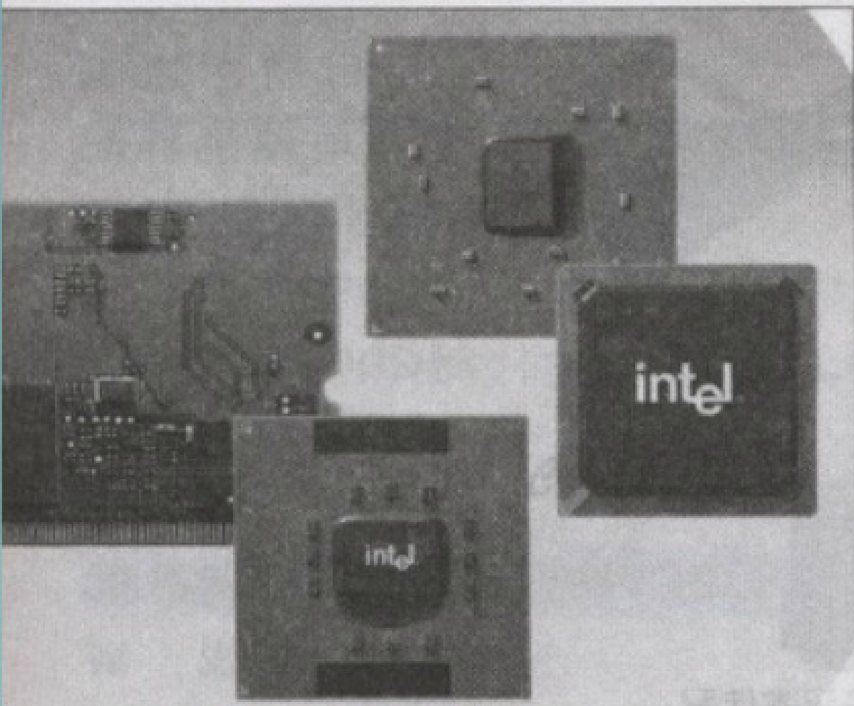
目前电视卡的价格已进入低谷，150～200元任选一款品牌产品就能让电脑的影音功能更多样化。

影音型配置		
配件	型号	价格(元)
CPU	Celeron D 326（盒）	485
主板	七彩虹C.915PL-LVer2.2	599
内存	富豪512MB DDR400	340
硬盘	迈拓SATA160GB（盒）	660
显卡	蓝宝石X1300标准版2代	640
声卡	创新SBLive!5.1	199
电视卡	天敏电视精灵2	150
光驱	明基DW1640DVD刻录机	399
显示器	奇丽CM-935D 19英寸 宽屏LCD	2499
鼠标/键盘	罗技无限炫光键盘鼠标套装	199
音箱	漫步者S5.1M	1080
机箱电源	台达P350W电源+机箱任选	300
整机		7550元

●配置实例（如右表）

笔记本电脑选购心得篇

一、CPU——哪款更适合你



套件齐全才是“迅驰”

在当前的笔记本电脑中，采用Pentium 4-M/Mobile Pentium 4、AMD Athlon XP-M等CPU的产品在市场上已退居二线。目前市场上的主流移动处理器主要有——Intel的迅驰一代、迅驰二代、迅驰三代及相关赛扬版本的产品，AMD的Mobile Athlon 64、Turion 64、Mobile Sempron产品。其中Intel的产品仍是市场上当之无愧的主流。

●选择要点一：迅驰二/三代是主流

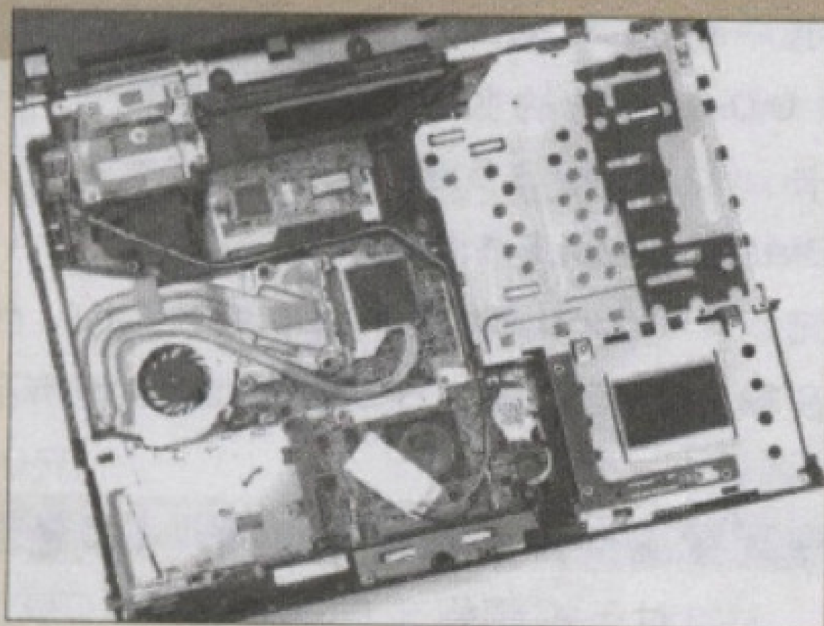
在Intel产品中目前最主流的是迅驰二代产品，迅驰二代代号为Sonoma。而迅驰三代（Napa）是Intel最新的产品，它由Intel 945系列芯片组、Yonah Pentium M双核处理器、Intel 3945ABG无线网卡模块组成，系统总线速率提升到667MHz和采用65nm工艺；IntelPro/Wireless



笔记本上的迅驰标示

3945ABG无线模块兼容802.11a/b/g三种网络环境。至截稿为止，已有万元内的迅驰三代笔记本上市，就2006年的选用趋势来说，迅驰三代对于强调性能的中高端专业用户吸引力更强。

●选择要点二：经济型用户Celeron M或Mobile Sempron更合适


内部做工也很重要

对于强调价格的经济型用户，目前市场上的迅驰一代、各种Celeron M、Mobile Athlon 64及Mobile Sempron都是较好的选择。实测表明，同频率不同代之间的Pentium M和Celeron M性能相差并不很大，不过所有的Celeron M都没有节能技术。Mobile Sempron具备桌面版754接口Sempron的基本特点，但功耗更低，对入门级用户来说这款产品的可选用性不会低于Celeron M。

●选择要点三：Mobile Athlon 64和Turion 64功耗差别大

对于Mobile Athlon 64来说，其功率较大，发热量/耗电量也较大。作为Mobile Athlon 64替代者的Turion 64处理器有1MB和512kB二级缓存两种版本。和最早期的Mobile Athlon 64相比，尽管Turion 64有明显的晶体管数量增长，但它的最大功耗却被控制在25W到35W，而且采用了90nm制造工艺，各方面的表现都非前代产品所能及。

二、显卡——玩家的选择

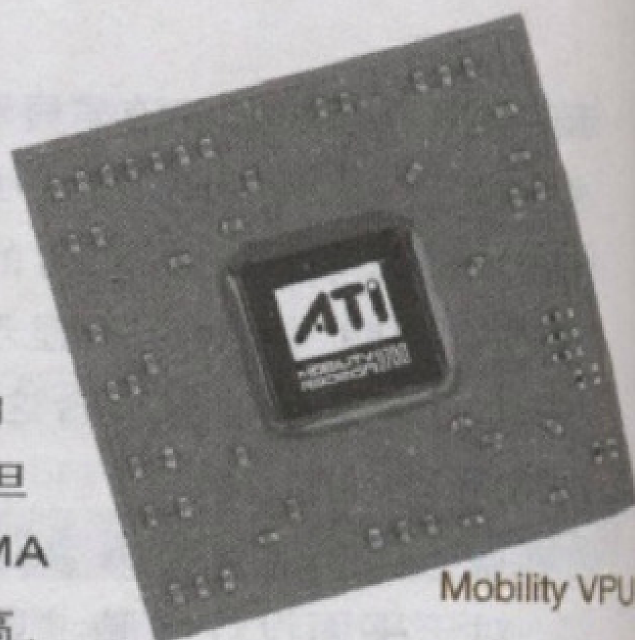
抛开价格高昂的顶级产品，在主流显卡的性能上笔记本电脑已能和台式机相抗衡。对笔记本用户来说，笔者认为笔记本显卡可分为4个档次，适合不同用户群选用。

●选择一：整合显卡

适合于便携式笔记本或办公商用笔记本，一般家用用户选用。常见产品就是使用Intel、VIA、SiS、ATI、NVIDIA主板芯片组的集成显卡。VIA、SiS的整合显卡性能一般只相当于GF2级，而Intel、ATI、NVIDIA的整合显卡性能要稍强一些。

●选择二：入门级3D卡

像ATI的Mobility X300、X600以及64位显存的X700、X1300，NVIDIA的GeForce Go 6200、6400以及新一代的GeForce Go 7300等4管线的产品都可看作这类独立显卡（独显）的代表。虽然是入门级显卡，但它们的性能表现已是Intel GMA 950整合显卡的两倍甚至更高，一般的3D游戏已不在话下。



Mobility VPU

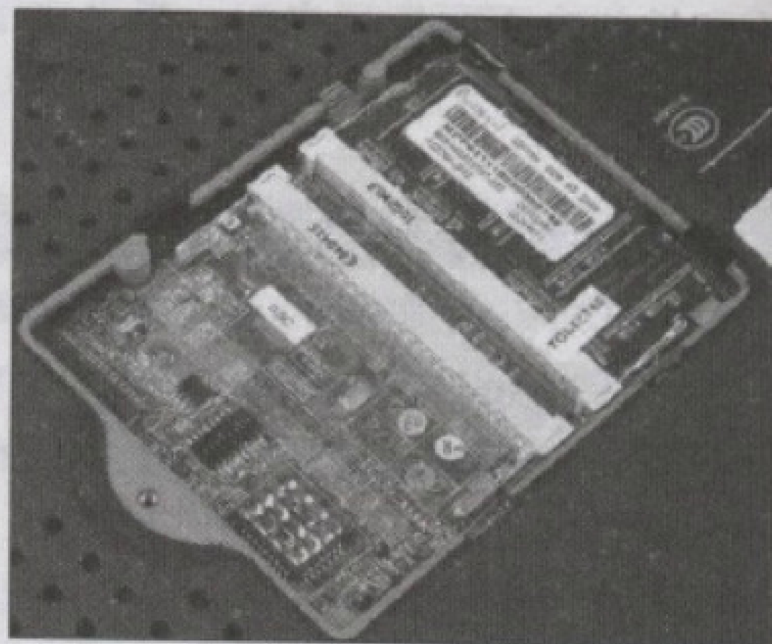
●选择三：中低端主流3D卡

最具代表性的产品笔者认为就是8管线的ATI的Mobility X700（128位显存）和NVIDIA的GeForce Go 6600，这两者在笔记本上都能较好地应付目前常见3D游戏。在整体性能上两者在伯仲之间，ATI的产品在功耗控制上更好些，NVIDIA的6600在一些游戏中的实际速度要稍快一点。

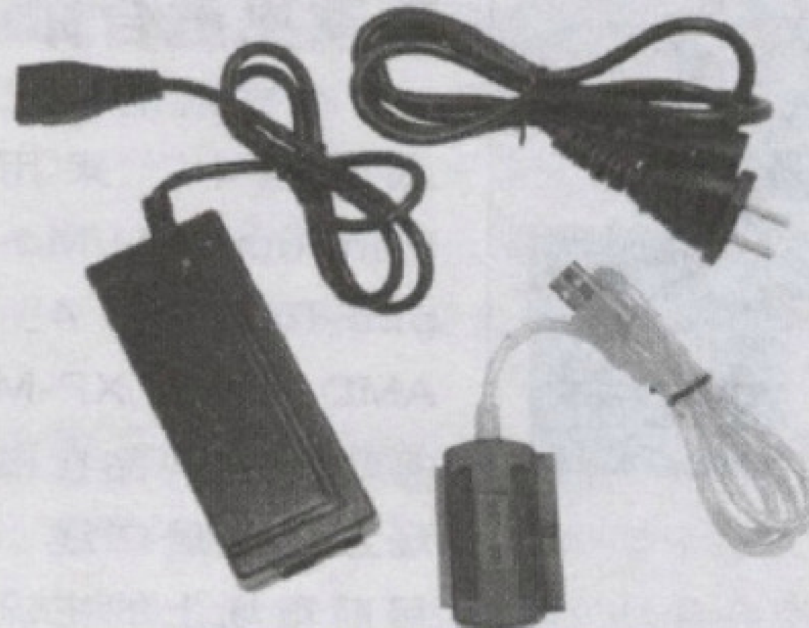
●选择四：中高端主流3D卡

以ATI Mobility RADEON X1600、NVIDIA GeForce Go 6800及以上级的显卡为代表，包含GeForce Go 6800U/7800 GTX、Mobility RADEON X800 XT等更高端产品，这类产品至少具备12级管线，执行3D游戏时已可较好地满足笔记本常见分辨率（如1024×768）及中档特效的需求，但耗电量较大。

三、存储器——多大合适


笔记本内存升级并不复杂

在其他配置差不多的条件下内存越合理，机器性能也越高。同台式机一样，一般用户我们建议在购买笔记本时都可将内存顺便升级至512MB，以利于各种程序的运行。对于游戏玩家或专业级应用，则最好标配1GB内存。目前笔记本内存的价格也不算很贵，单条512MB的品牌DDR内存报价在280～350元左右。


USB转IDE线是笔记本佳配

目前主流笔记本电脑的标配硬盘容量多在40～100GB，预计2006年下半年中高端笔记本电脑硬盘的容量将达到160GB。对于硬盘来说，当然是同等价格下

或价格差别不多的情况下容量越大、转速越高越好。内置有光驱的笔记本采用的光驱类型五花八门，从CD-ROM、DVD-ROM、COMBO、DVD+/-RW光驱都有，选用时可根据需要而定。

四、显示屏——宽屏是一种趋势

在选购笔记本时，细心的读者会发现，根据笔记本电脑采用的液晶屏尺寸就可判断该款机器的市场定位和是否适合自己。如强调移动性的超轻薄机型，大都采用12.1英寸及以下的液晶屏，如6.4英寸、8.9英寸、11.3英寸、10.4英寸、10.6英寸、12.1英寸等。而主流内置光驱的笔记本大都采用14.1及15英寸的液晶屏；定位为台式机替代品的高性能笔记本电脑通常用15英寸、16.1英寸乃至17英寸的液晶屏。

此外，对于非专业需求的读者来说，笔者建议选用更能迎合家庭娱乐需求的宽屏（16：9或16：10）笔记本电脑。对于影音、数字图像处理及一些游戏玩家来说，宽屏更能让你在使用中获得更好的视觉享受，所以有这方面需求的读者在选购时可相应多关注这方面的产品。

五、无线——是否必需



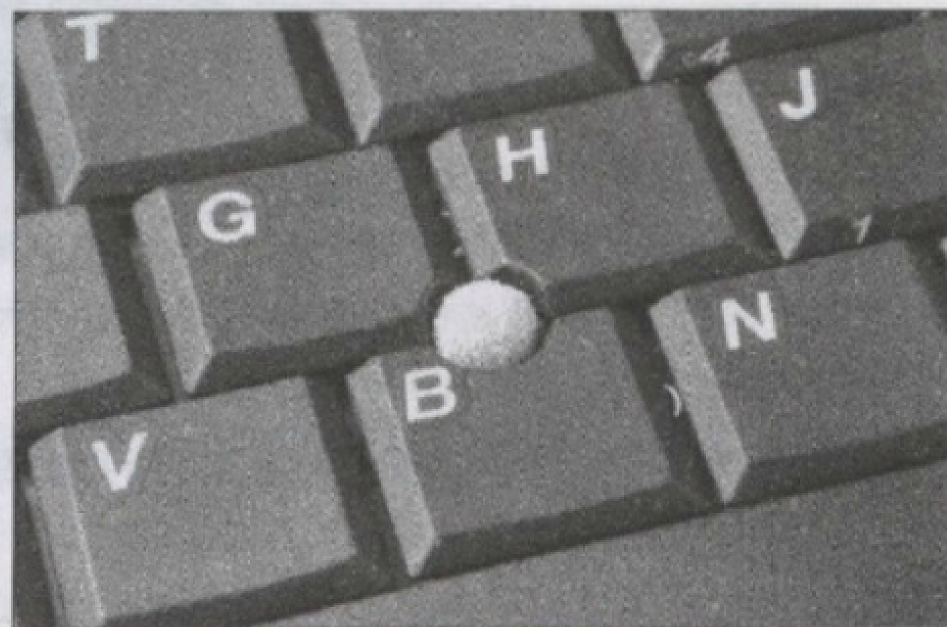


可供选择的笔记本无线网卡类型

迅驰都集成了无线网卡，迅驰三代（Intel Napa平台）标配3945ABG无线网卡，与迅驰二代2200BG不同的地方除支持802.11a标准外，最显著的物理特征是采用了PCI-E接口。但笔者认为其性能相比前作并无任何提升。此外，很多使用Celeron M及AMD CPU的笔记本在无线网卡的配置上，所采用的产品性能远强于迅驰标配产品，例如一些支持802.11g+（108Mbps）的产品。对于没有配备无线网卡的笔记本，可自行选用Mini PCI或USB、PCMCIA接口的无线网卡。

六、其它——也需关注

影响笔记本电脑价格的因素还来自于笔记本的机壳材料，笔记本电脑常见的外壳用料有：合金外壳（铝镁合金与钛合金）、塑料外壳（碳纤维、聚碳酸酯PC和ABS工程塑料）。铝镁合金质坚量轻、密度低、散热性较好、抗压性较强，通常被用于中高档或尺寸较小的笔记本电脑。ABS工程塑料由于成本低，被大多数低价笔记本电脑采用，也能满足笔记本的一般需求。



键盘和指点杆的手感也很重要

除此而外，像鼠标（指点杆、触摸屏、触摸板）和键盘的使用灵敏性、便利性；外部接口的数量/扩充能力；整机的重量（含电源适配器）；电池的容量和使用时间；声卡和音箱（喇叭）的效果都是在选用时可根据自身需求考虑的因素。

当然，在选购不要忘了多用像3DMark之类的程序拷机，观察笔记本使用的稳定度和CPU/芯片组/显卡/硬盘等重点部位的散热情况，是否有散热不良、温度过高的问题，特别是天气较凉时更要仔细。



电池也是重要因素，容量越大的产品待机时间越长

笔记本电脑选购篇

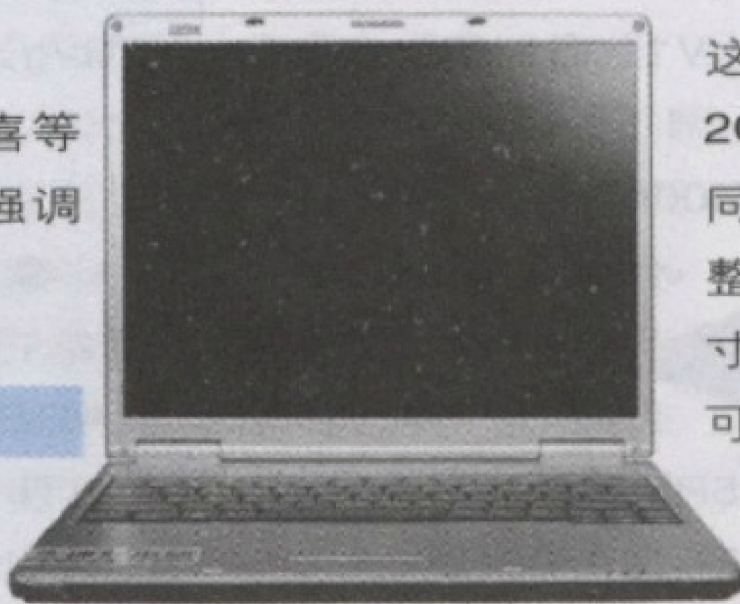
一、经济型用户

在低价笔记本电脑中，国内神舟、新蓝、七喜等品牌的产品价格较低，这类笔记本电脑已能满足强调价格的入门级用户的需求。

●选择一：神舟天运M120C

参考价：3999元

新天下神舟有多款4000元左右的笔记本，这款M120C采用赛扬M 310（1.2GHz）处理器，512kB二级缓存，同时配备256MB内存、30GB硬盘，整合Intel Extreme显卡、具备14.1英寸液晶屏、标配CD-ROM光驱，已可较流畅地执行XP系统和部分常用软件。整机厚度25mm、重2.3kg（含电池和光驱），具备一定便



携性。



●选择二：新蓝Dfree 5100

参考价：3999元

新蓝Dfree5100采用赛扬M 1.2GHz处理器，512k二级缓存，256MB DDR内存，40GB硬盘，24× CD-ROM光驱。标配14.1英寸XGA TFT液晶屏、6芯锂电4000Amh大容量电池，整机重2.2kg。拥有Modem和100M网卡，提供2个USB 2.0、PCMCIA、VGA OUT接口等，红色的外壳让其看起来较时尚。

●选择三：七喜V200C

参考价：4999元

七喜V200C采用英特尔第二代赛扬M 360处理器，频率1.4GHz，1MB二级缓存，Intel 915GM芯片组。标配256MB DDR2 533内存，5400转40GB硬盘，内置COMBO光驱，集成Intel GMA900显示芯片，15英寸液晶屏，V92 56k Modem及千兆网卡。扩展接口包括4合1读卡器、IEEE 1394、4个USB 2.0接口、VGA接口和红外接口等。标配6芯4800毫安锂离子电池，全重2.6kg。性价比不错。

此外，市场上还有品牌更响的一些5999元级经济型产品可供选择，如戴尔Inspiron 2200、明基R22E、东芝L10、惠普Pavilion ze2000A等。

二、游戏型用户

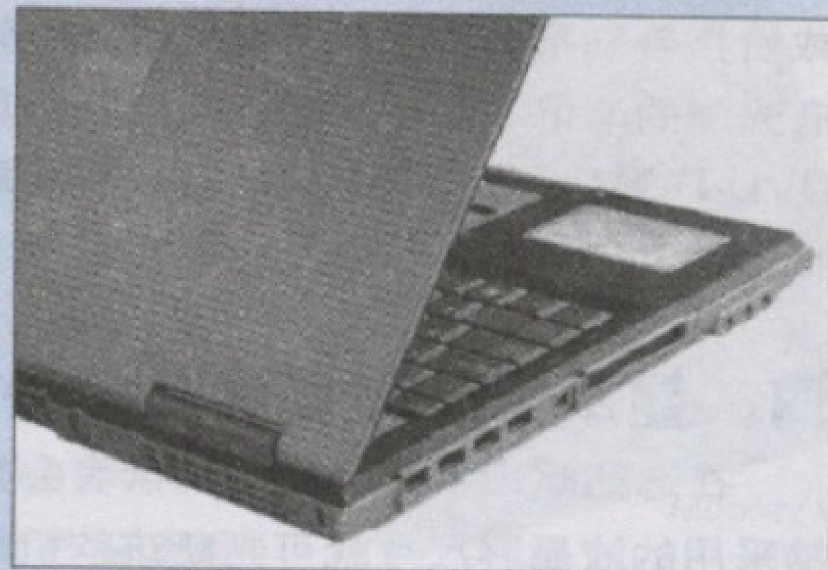
目前万元内较注重游戏性能的笔记本电脑也比较多。

●选择一：七喜V120B

参考价：5999元

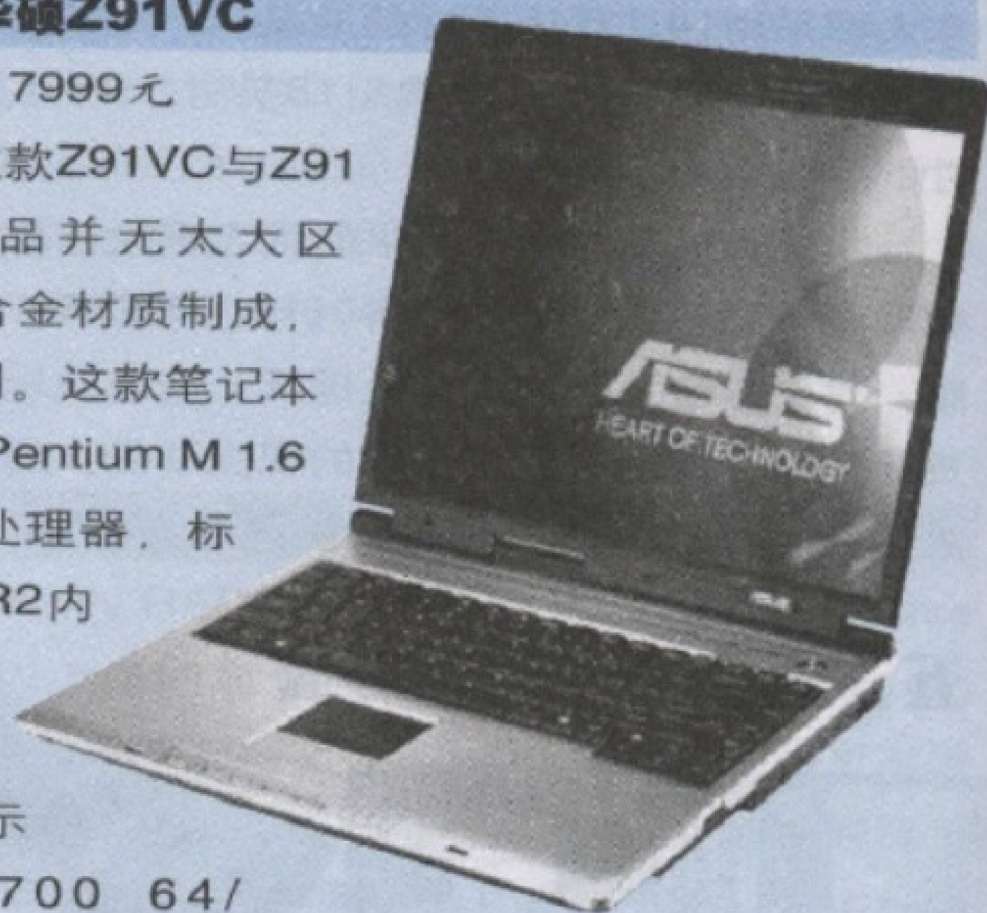


在配置上，V120B和V120A没有太大差别，V120A采用赛扬M 370（Dothan 1.5GHz/1MB二级缓存/400MHz），V120B则用了赛扬M 340（Banias 1.5GHz/512kB二级缓存/400MHz），这种差别大家在使用时很难感觉到。二者都采用英特尔855PM芯片组，ATI Mobility RADEON 9700独立显卡，支持DirectX 9；256MB DDR内存，40GB硬盘，COMBO光驱，15.1英寸液晶屏；电池采用8芯4400mAH锂电池，全重2.8kg。购买时只需将内存升级到512MB，玩目前常见的3D游戏都没太大问题。



●选择二：华硕Z91VC

参考价：7999元

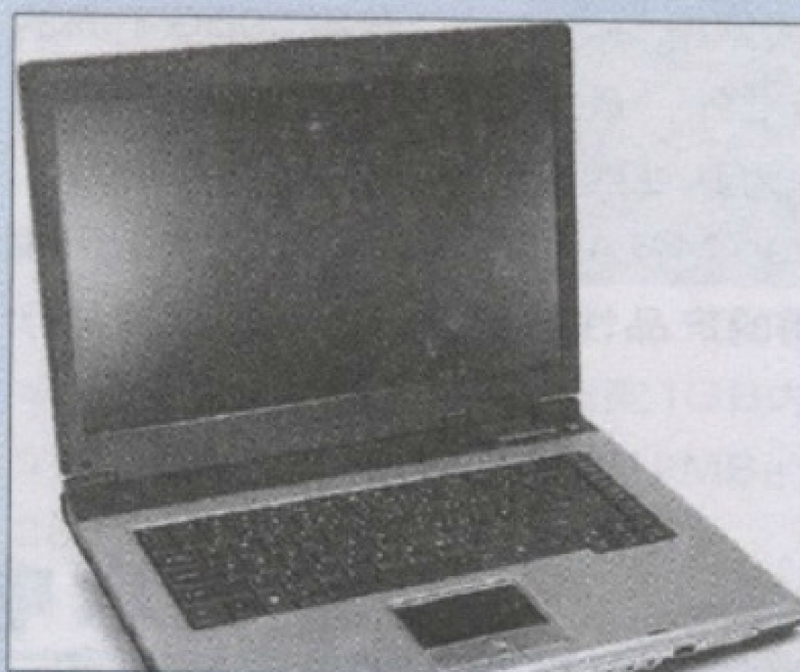


外观上这款Z91VC与Z91系列其他产品并无太大区别，同样以合金材质制成，机身坚固耐用。这款笔记本标配Dothan Pentium M 1.6或1.73GHz处理器，标配256M DDR2内存、60GB硬盘、15英寸液晶显示屏、ATI X700 64/128MB独立显卡、内置COMBO光驱，支持红外以及802.11b/g无线网络模块，全重2.65kg。选用时同样先要升级内存。

●选择三：Acer Aspire 5022WLMi

参考价：8999元

Acer Aspire 5022WLMi采用Turion 64 ML-30处理器，ATI RADEON Xpress 200M芯片组，256MB内存，60GB硬盘，吸入式DVD刻录机，ATI Mobility RADEON X600独立显卡（64MB独立显存），15.4英寸WXGA宽屏液晶显示屏（1280×800），1000Mbps网卡，内置802.11b/g无线模块，6合1读卡器，整机重量约3.07kg，预装简体中文WinXP家庭版操作系统。机身重量稍大，但游戏性能较不错，适合不太强调移动性的用户。



除此而外，市场上可供选择的万元内显卡配置较强的笔记本电脑还有TCL K560-02（ATI Mobility RADEON 9700 128MB，8998元）、联宝CL56-15（ATI Mobility RADEON 9700 128MB，8999元）、明基Joybook 7000-149（ATI Mobility RADEON 9700，

8999元）、联想天逸80AD1730（ATI Mobility RADEON X600 128MB，9900元）、联想旭日125AD1730（GeForce 6400 Go，8900元）、明基Joybook A82-133（ATI Mobility RADEON X600，8999元）、神舟承运W750T（GeForce Go 6600 128MB，9399元）、方正颐和T500（ATI Mobility RADEON X600，9988元）等。

三、便携性用户

或许强调品牌的用户对神舟“优雅”系列这样的轻薄本兴趣不大，但主流品牌的便携本价格往往又高达万元以上，如索尼TX17C（仅重1.26kg，报价17 988元）、富士通P7120（重1.38kg，报价18 880元）、IBM X41（重1.45kg，报价16 900元）等，所以万元内的轻薄本便成了很多国内用户关注的焦点。



●选择一：索尼Y18C

参考价：8700元

Y18C采用了Pentium M 725（1.6GHz）处理器、Intel 855GME芯片组、搭配256MB内存，60GB硬盘，12.1英寸屏幕。采用外置光驱设计，外部接口方面采用了Type2 PC插口，记忆棒Pro/DUO插口，1个IEEE 1394（4针小接口）等。整机重量仅1.69kg，标配长达8.5小时的锂电池，对需要随身携带笔记本电脑的人士较适用。

●选择二：华硕S5214C-DR

参考价：8880元

华硕的笔记本具有较好的性价比，且时尚感较强，

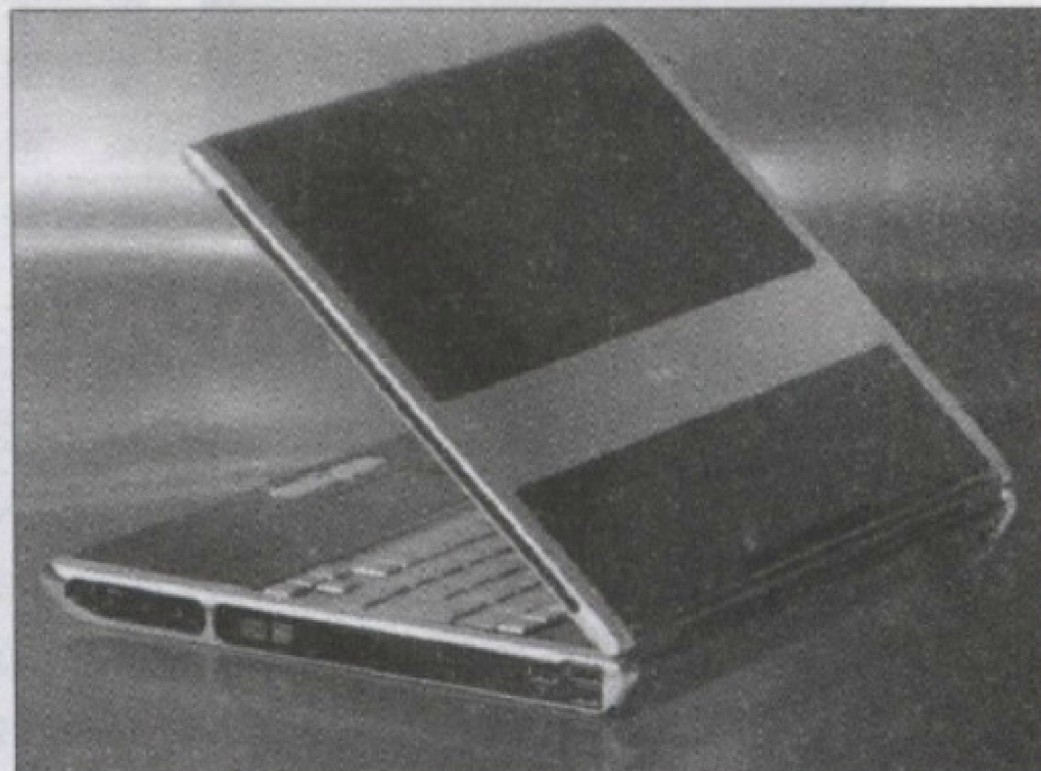


这款S5214C-DR不仅外形漂亮，移动性能也较好。CPU为Intel Celeron M 1400MHz，二级缓存1MB，芯片组为Intel 855GME，集成显卡；标配DDR 256MB内存，40GB硬盘，12英寸显示屏；6芯锂电可提供7小时续航时间，重量仅为1.35kg。外壳为碳纤维材质，强度和镁合金差不多。

●选择三：NEC S1100

参考价：8999元

NEC S1100面向喜爱“轻薄”的用户，重量1.38kg，配备6芯4800mAh锂电池，最长6小时的使用时间。这款8999元的产品为赛扬版，采用Dothan Celeron 1GHz处理器，Intel 915GM Express芯片组，256MB DDR2内存，40GB硬盘，1000M网卡，Windows XP操作系统，12英寸低温多晶硅黑亮液晶屏，蜂窝结构碳镁机身。这使其成为超轻薄笔记本电脑中价性比较高的产品。



除我们介绍的3款万元内超便携笔记本外，目前像联想F20（10 999元）、AcerTravelMate 3002WTCi（10 800元）等迅驰轻薄本也是值得重点关注的选择。



结语

相信通过本文的介绍，理清思路与重点，无论配兼容机还是直接购买笔记本电脑，对此正有需求的读者都能更便捷地买到适合自己的电脑。我们始终认为，购买电脑不在于所选配件有多么昂贵或豪华、品牌有多么响亮，只要适合自己的需求，好用即可——像表1中的配置，就连3999元的笔记本也能满足50%的用户需求；表2中具备DX9独立显卡或主流整合显卡（如不低于Intel GMA900/950）的笔记本也能至少满足75%的用户的需求；而主流独立显卡机型则可满足95%以上乃至100%用户的需求……按需而选，适用就好，都会让你其乐融融。



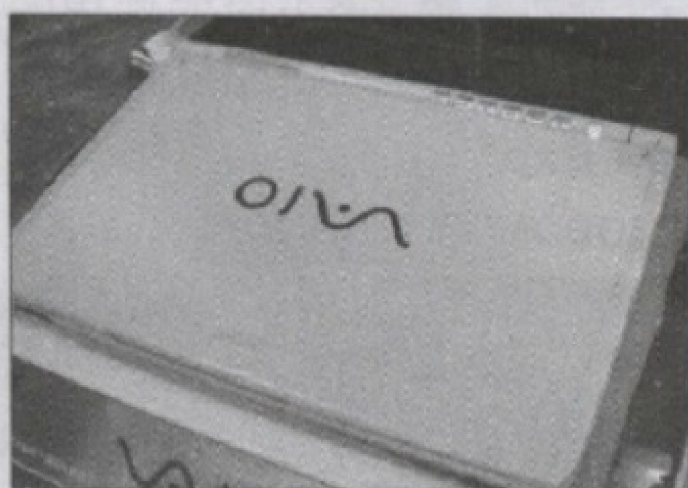
PConline.com.cn 太平洋电脑网

市场动态与攒机指南

除特别注明外，本栏目行情、报价和其他文章均由太平洋电脑网（www.PConline.com.cn）提供，所有行情均从北京中关村市场采集。

春节过后，IT市场再度迎来了一年一度的销售高峰，而各厂商自然也不会放过这个促销的大好时机。DIY市场整体波动并不是很大，不过由于板卡产品降价以及内存价格持续下跌，升级市场还是比较繁华。在2005年发展迅猛的笔记本电脑市场，在本月保持着良好的发展势头，Intel Napa新品迭出，老款产品价格不断下调，都令市场销量有不错的表现。

笔记本电脑市场



索尼TX25

笔记本市场现在是风云乍起，整体还是降价的主旋律，似乎证明了SONOMA即将衰落。Napa笔记本现在的机型越来越多，而且价钱从8999元一直到18 999元，性能一个比一个强悍。面对如今这么多强悍的机型，轻薄机型也有其生存空间。索尼更是在最近一段时间内接连发布新机，使得各品牌的产品都有大幅降价，越是降价，消费者买气越淡，谁都拿不准何时还会继续降价。

惠普笔记本在新春过后，和其他厂商相比似乎有些沉闷。这次介绍的产品正是惠普堪称经典的一代轻薄本NC4200。现在经销商正对此款笔记本进行特价销售，原价11 599元，现价10 500元。其配置如下：英特尔奔腾M处理器740（1.73GHz、2MB二级高速缓存、533MHz FSB），915GM芯片组，集成GMA900显示核心，最大共享128MB系统内存。256MB DDR2 533MHz内存；60GB 8MB缓存5400r/m硬盘，12.1英寸XGA液晶屏。



Acer TravelMate 8204WLMi

我们认为Acer TravelMate 8204WLMi可能是目前最强的Napa产品，不过8204WLMi现在货源还不是很足，所以价钱方面居高不下，竟然比戴尔9400还贵，目前经销商报价18 999元。据从侧面了解，这款笔记本的实际成交价还有得商量。横向对比太平洋电脑网全国各分站的报价，8204WLMi都在21 999元价位，只有北京报价18 999元，和全国其他地方相比直降3000元。

索尼TX2X的价格和TX进行对比没什么变化。最高端的TX28CP/L配置了目前Intel超低电压版的奔腾M 773（1.3GHz），而且首次在TX系列配置1GB的超大内存。上代TX产品备受争议的硬盘容量以及光存储都已经大幅升级，80GB硬盘以及DVD刻录机成为标配。可见这次最高端的TX28CP/L，真正称得上是超轻薄本中的佼佼者。

DIY市场

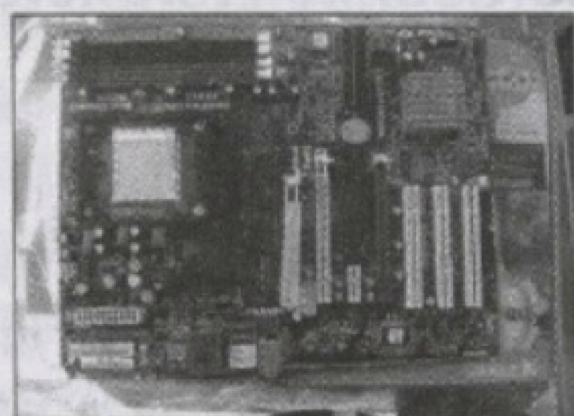
CPU： 最近的一个月中，CPU市场波动很大，特别是AMD方面，很多热门产品价格都有较大幅度的涨价，而且价格变化非常快。节后市场渐稳，价格有所下降。Intel方面节后普遍降价，赛扬2.26D（散）价格降50元，目前的报价为385元。Pentium 4 531（3.0GHz散装64位）降幅也达到了50元，其目前的价格为1220元。同Intel相比，AMD方面涨幅主要集中在低端闪龙的价格，而中高端变化不大。Sempron 64 2800+的价格小幅上涨，其目前报价为625元。Sempron 64 2800+价格逐渐回落，目前报价为585元。

内存： 本月的内存由于受到节前购物高峰影响，总体价格先涨后降。散装和小品牌内存变化较大，而大品牌变化相对较小。而现代内存方面，DDR400 512MB下跌了25元，价格258元。金士顿方面，DDR400 256MB/512MB价格分别降至180元和330元。本月宇瞻相对其它品牌内存变化并不大，其中DDR400 256MB/512MB价格分别降至170元和310元。

硬盘： 由于希捷已经宣布收购迈拓，消费者可能担心迈拓的售后服务，这样影响了部分迈拓硬盘的销售。硬盘价格总体走低，但降幅并不大，低端只有5～10元降幅，高端最大20元。希捷硬盘方面，酷鱼

7200.7 80GB小降10元，目前报价420元，而酷鱼7200.7 200GB的价格已下跌到710元。西部数据方面，WD1600BB和WD2000JB的价格分别降至575元和675元。

主板： 厂商在春节前一般不推出什么新产品，节后各厂家先后推出了945PL，一些二线厂商的价格定在699元，使得一线厂商915系列不得不进一步降价。而865主板已经穷途末路，成了名副其实的低端产品。在AMD平台方面，NF4主板依旧是市场上的中坚力量，但受到AMD要更换平台影响，939接口的主板销量并没有明显变化，反而是754接口主板销量有所增加。NF4-4X成了DIY市场最火的主板，VIA的K8T890芯片组可谓“雷声大雨点小”，到现在市场上相关产品也是屈指可数。


华擎 939SLI-eSATA2

显卡： NVIDIA发起全面反击，中高端推出了GF6800GS、GF7800GS系列，低端则推出GF7300GS来对付ATI。不过ATI方面也没闲着，特别是X1000系列产品新品迭出。近期一些厂家先后推出了一些中高端显卡的AGP版，为用户升级电脑提供了不错的选择。


LG 1780Q

显示器： 春节过后，市场因为上游厂家放假导致一度断货，价格有小幅上扬，但在正式上班后，供货正常，厂家也纷纷开始进行价格调整，调整幅度同节前相比较大，三星、飞利浦、LG等均属于全线价格下滑，而索尼等品牌的个别型号下调幅度高达千元。

目前，以三星、飞利浦为代表的品牌，15英寸液晶价格在1700～1900元之间，而17英寸产品价格为1900～2200元之间，19英寸产品价格集中在2650～3200元之间。目前市场上销售较理想的型号主要是三星的711N，价格为2120元，740N价格为2200元，两款17英寸液晶在价格和品牌上都占据很大优势，而19英寸方面，三星的911N和飞利浦190V6双双降到2688元，在市场上造成了很大轰动，两个决定液晶市场价格走势的品牌联手降价，让不少二线厂家感受到了严重的威胁。

中关村配件参考价格 单位：人民币（元）

类别	品牌	型号	价格
笔记本电脑	IBM	Z60m 25304EC	16 000
	惠普	NX6130/DV1381	11 000/6800
	东芝	L20	6600
	索尼	VGN-FJ67C	9988
	富士通	P1510	13 888
	神舟	Q300C	5888
	Acer	Aspire 8204	18 999
	华硕	A3517Vc	8999
	联想	旭日125A/天逸F20D	8500/12 000
CPU	Pentium 4	2.4B/2.8B（散装478针）	900/1200
	Pentium 4	2.8E（散装）/531（散装）	1210/1360
	AMD Sempron 64（盒装754针）	2600+/2800+/3000+	565/625/700
	AMD Athlon 64	4400+	3800
内存	现代	DDR400 256MB/512MB	150/285
	Kingmax	DDR400 256MB/512MB	200/380
	宇瞻	DDR400 256MB/512MB	170/320
	金士顿	DDR400 256MB/512MB/1GB	180/330/695
硬盘	迈拓 金钻9代 3年盒装	80GB/120GB	430/610
	西部数据	800BB/800JB/1200BB	415/445/540
	西部数据	2000JB/2500JB	675/795
	希捷 酷鱼7200.7	80GB/120GB	420/555
	日立 笔记本硬盘（5400r/m）	60/80/100GB	680/840/1170
主板	华硕	P5LD2/P5GDC PRO/A8V-E SE/K8N	1280/910/780/570
	微星	945P Neo-F/915PL Neo-V/K8N Neo3-F	940/690/690
	技嘉	GA-8I915P Duo 2.0/GA-8IPE775-G	830/680
	升技	AL8-V/GD8/AV8/KV-80	1280/745/640/560
	精英	RC410L 800-M2/NF4-A939	690/790
	七彩虹	C.915PL-L/C.865PE-L 白银战士Ver2.2	590/590
	梅捷	SY-I5P4-FG/SY-I5PL-L/SY-A8N4-RL	890/680/590
	昂达	915GVM/910GLM/NF4/RS482S	630/500/490/590
	华擎	775Dual-915GL/939A8X-M	590/485
	磐正	EP-9NPA+SLI/EP-9NDA3J	1260/680
	Unika	UNF4SLI/UNF4X	739/499
显卡	华硕	EAX700Silencer/2DTV/256MB	1075
	微星	RX9550-TD256修罗王/FX5200-TD128超值版	550/460
	XFX（讯景）	6800GS/哮天狼6800	1880/2700
	丽台	A400 TDH 256MB/A6600TD	1990/990
	艾尔莎	影雷者 660GT-X/GeForce 6600 LE 旗舰版	1150/750
	七彩虹	X550CF黄金版/天行6500-GD2超频利器	550/490
	蓝宝石	X700 128M 黄金版/X700 128M 白金版	880/790
	迪兰恒进	镭姬杀手X700 加强版	860
	影驰(GALAXY)	GeForce 6800 XT/GeForce 6600 GE	970/870
	双敏	速配 7528S/火旋风 Power 9528XT智能版	335/585
显示器	三星LCD	540B/711N/740B/911N	1920/2120/2200/2680
	三星	783MB/788DF/793MB/795MB	1140/980/990/1120
	飞利浦 LCD	150S6/170S6/170X6/190S6	1830/2040/2450/2680
	飞利浦	107T6/107C6/107P5/202P4	1080/1150/1350/4500
	LG LCD	L1550S/L1717S/L1750SQ/L1730SQ	1760/1920/2000/2450
	LG	T710S/F730B/T710BH/T910B	890/1030/970/1550
	AOC LCD	151V/152V/174F/193P	1650/1740/2250/2680
	AOC	771S/772F/782V/784F	920/1060/990/1190

注： 以上报价由太平洋电脑网（www.PConline.com.cn）提供，截止日期：2006年2月22日。

问题交流

编者按：很多读者来信问，二手电脑配件在购买时要注意哪些问题，现在简要说一下。显示器可考虑买二手货，因为购买时对产品的质量状况比较容易把握；硬盘则最好不要买二手的，二手硬盘在使用时问题多多；其他配件视情况而定，购买时最好找懂行的朋友相陪。

问题求解信箱：question@popsoft.com.cn
问题求解论坛：http://club.popsoft.com.cn/forum/forum.aspx?id=4

客座专家　龚胜 苏旅

读者　顾军问：不久我买了台**二手笔记本**，使用一段时间后，**显示屏出现了很多问题**，比如屏幕出现彩色条纹，而且屏幕亮度也变得比较暗，不知原因何在？另外，请问笔记本显示屏在使用和保养上应注意哪些问题呢？

答：笔记本屏幕出现彩色条纹主要有以下两种情况。如果彩色线条未贯穿整个屏幕，大多数是由于显卡问题导致，例如显存过热或驱动程序错误，如果是一根或多根贯穿整个屏幕的线条而且位置固定、颜色不变，则大多是由于液晶屏排线出现问题。屏幕变暗主要是由于背光灯管老化造成的，屏幕发黄或发红主要也是因为屏幕本身或灯管老化导致。如果是灯管原因，更换即可解决；屏老化则没有解决的可能。在平时使用中我们应注意将屏幕的亮度减低，可相对延缓这种老化过程。

由于LCD面板的特性，其材料非常脆弱，一旦外界对其施力过大便会造成不可修复的损坏，比如出现显示模糊、水波纹等现象，因此日常使用时一定要避免让LCD受力过大。对于屏幕清洁，最简便的方法就是用柔软的棉布蘸上一些清水然后拧干擦拭。如果屏幕确实很脏，可到电子市场购买专用的LCD清洁剂，不要贪图便宜随便购买，因为一些粗制滥造的清洁剂多是以酒精等可溶性有机物为主要成分，会对LCD表面涂层造成伤害。

四川　龚胜

读者　we问：我最近买了台**富士通P1510笔记本电脑**，这款产品采用了和平板电脑类似的手写可旋转触摸屏，但我发现厂家把它归为LifeBook笔记本系列，而不是Stylistic平板系列，请问原因何在？

答：主要原因有两个：一是它所采用的操作系统，P1510使用了普通的Windows XP Home Edition，而并非平板电脑应该采用的Windows XP Tablet PC Edition，后者对手写输入给予了包括“电子墨水”在内的更多支持，因此我们可通过自行安装Windows XP Tablet PC Edition操作系统来让这款产品变成真正的平板电脑；二是P1510的屏幕采用了感压式触摸屏，而非电磁式——二者并没有本质区别，主要区别在于压感式是通过在液晶屏之上的两层电阻膜之间的接触导致电阻改变来计算光标位置，因此可使用手指等任何物体进行点击，而电磁式结构较为复杂，只能用专用磁性笔进行书写，但其功能更为丰富，还可感觉到书写压力的大小，而且笔上通常带有右键，输入文字和做图更轻松。

四川　龚胜

读者　赵兴东问：我有台**SONY笔记本电脑，屏幕显示效果还不错，亮度很好，但感觉有些发蓝**，尤其在室外使用时更明显，请问原因何在？

答：普通液晶屏在环境光太强的情况下使用时，是看不清楚屏幕上显示内容的。这是因为当一种颜色光和白光混合时，白光强度越高，这种颜色的饱和度也就越淡；还有就是人眼的机能决定了人眼能同时辨别的最高亮度和最低亮度的范围是有限的，当上限被拉高时下限也会水涨船高，所以在屏幕亮度一定的情况下，外界光越强屏幕上的东西越看不清。因此需要设法消除反射光，比较常用的方法是让光在波长1/4厚度的镀膜表面反射后抵消，这层镀膜通常采用MgF2等氟化物。但一层镀膜只能抵消一个波段的反光，要抵消所有波长的反光就需要多层镀膜，多层镀膜成本很高，而且每层镀膜要损失10%以上的通光量，因此大多数低反射液晶屏都只采用一层镀膜，有针对性地消除人眼最敏感的红光，由于红光被大量抵消吸收，所以在人眼看来剩下的蓝紫色就比较明显了。

四川　龚胜

读者　刘兵问：请问双核心Yonah处理器的实际性能如何？真能达到单核处理器的两倍吗？对玩游戏有哪些影响？

答：Yonah双核处理器在SiSoftware 2005 CPU算术测试（理论测试）中，几乎每项成绩都是Sonama处理器的两倍，在处理器多媒体测试中，Yonah的性能也两倍于Sonama，充分显现出Yonah的惊人实力。另外，双核处理器还有一个很大的优势就是大大提升了系统多任务同时工作时的性能。甚至能在玩《极品飞车9》这类大型游戏时，同时流畅地播放1080P高清分辨率的HDTV影片，这在现有的其他笔记本上是难以想象的。当然，游戏效果好坏除了处理器性能外，很大程度上要依靠显卡，新的GMA 950集成显示芯片在性能上也比上一代产品有很大进步，可胜任一般3D游戏，也就是说作为

客座专家 龚胜 苏旅

普通游戏爱好者，我们可不必再刻意选择独立显卡的产品了。

四川 龚胜

读者 飞鸟问： 我的**MP3**使用的是5号**电池**，为什么听歌时电池用得很快，标称15小时似乎达不到啊？

答： MP3的耗电计算起来比较复杂，实际耗电量要看具体情况而定。耗电量的大小跟MP3本身芯片型号、播放文件类型、播放时间及电池类型及本身容量有关，厂家标称的时间参数只是实验室中的理论数据，甚至也不排除少数厂商有弄虚作假的行为。具体性能要在实际测试中才清楚，你可到www.imp3.net等MP3产品网站上去了解一下他人的使用心得。当然，你也要注意是不是电池及充电器本身的问题，如果充电器或电池本身存在质量问题，也会出现播放时间减少的。一般而言，SIGMATEL 3520芯片的机器播放时间往往要高于采用老版SIGMATEL 3502系列的产品，而1800mAh以上的5号电池可支持的播放时间往往大于700mAh的7号电池。

湖南 苏旅

读者 末末问： 看到新款**Napa笔记本电脑**，我现在用的是以前买的IBM X31，请问有没有必要更换新款？还有，我的手机是MOTO V191，请问怎样跟电脑连接？我想输入电话本。

答： Napa技术是英特尔在笔记本电脑上推出的一种双核移动计算技术，作为新一代技术标准，它和以前推出的迅驰技术类似，也是由CPU、主板和无线模块等设备组成，即由Intel 945系列芯片组、Yonah Pentium M双/单核处理器、Intel 3945ABG无线网卡模块组成。相对于第二代迅驰Sonoma平台，其主要提升在于采用全新65nm设计规格的单/双核技术Yonah处理器，总线速率提升到667MHz，显示模块提升到Intel GMA 950，同时，无线模块采用Intel Pro/Wireless 3945ABG并兼容802.11a/b/g三种网络模式。Napa虽然在性能上相比以前的迅驰平台有所提高，但作为个人用户而言，还需要根据自身需要进行选择，你现在所用的IBM X31也算是一个便携的迅驰平台，如果平时使用笔记本主要用来上网和文字处理，那么就没有必要升级到最新的Napa平台。更何况，采用双核技术的Napa笔记本目前价格还很高，相信再过段时间就会有合理价位了。

MOTO V191手机没有采用蓝牙和红外线技术，只能通过数据线传输，这台机器所用的数据线实际上就是很普通的Mini USB数据线，在电脑城可以5块钱左右的价格买到，配合对应的MPT数据软件就可将电脑中的图片、铃声和电话本数据传输到手机上了。

湖南 苏旅

读者 秦锋问： 刚买了一台**宽屏液晶显示器**，听别人说宽屏的在技术上比普通的更好些，是不是啊？还有，有什么好的办法识别显示屏的坏点？

答： 以前的普通笔记本屏幕尺寸是按对角线长度来计算的，其长宽比多为4：3，而新出的宽屏显示器长宽比则为15：9或16：10。这种设计的优势很多，首先，更符合人的生理视觉习惯（更宽的水平可视范围），而且由于宽屏的长度更长，高度更短，所以屏幕后面的灯管照射距离更短，整个屏幕的亮度也就更高，画面色彩也就更均匀，这样带来的可视角度也就更大一些。同时宽屏液晶面板在切割成型时不浪费边角余料，相对而言更节约设计成本。液晶显示器的面板以液晶材料为基本原料，利用光电效应，通过外部的电压控制，再依靠液晶分子的折射特性从而达到显像的目的。但液晶的制造成本过高，成品率低也是阻碍其发展的重要因素。我们常常谈到液晶显示器坏点主要是指其亮点（发亮）和暗点（发暗）问题，但可通过一些简单的办法识别。比如直接把桌面图标清空，然后将桌面背景依次设置为红、黄、蓝、绿、黑、白等主要颜色，再仔细用肉眼从不同的角度仔细观察即可。此外，使用专用的测试软件如LCDTEST、NOKIA MONITOR TEST等也有助于解决问题。目前，很多显示器厂商对液晶产品的包换包退承诺是坏点数目超过3个。

湖南 苏旅

读者 阿魏问：请问刻录机的Mt.Rainier有什么作用啊？ 还有就是我准备用磁盘碎片整理程序整理硬盘，但我在Windows中找了半天也没有找到，这是怎么回事？

答： Mt.Rainier是一种刻录机技术标准，由Philips和Teac等厂商倡议，它提高了刻录机的易用性和高效性。通过新版的Windows操作系统的支持或安装支持Mt.Rainier的刻录软件（如新版的Easy CD Creator等），用户可方便地对可擦写刻录光盘进行拖放刻录操作，就像在操作U盘一样，而且对光盘的坏道还可智能识别，并大大缩短格式化盘片的时间。但目前Windows XP并没有很好地支持该标准，据说今后在Longhorn操作系统中将对Mt.Rainier进行全面支持。

在不同的Windows操作系统里面，磁盘碎片整理程序是不同的，比如Windows NT里面就没有默认安装这个程序。因为Windows NT的磁盘工作机制是要求采用NTFS磁盘格式，微软公司认为这种格式比以往的FAT 16/32更能保证磁盘高效运行，因此无需磁盘整理程序。但对于仍采用FAT 16/32格式的用户，一个合适的磁盘整理程序十分必要。比如一些第三方程序如Norton Speed Disk、Diskeeper、PerfectDisk等，它们都可起到相似的磁盘整理作用，而且整理功能更多，运行速度更快。

湖南 苏旅

方案、提议您参与，大奖、北京等着您！

2006年度读者调查及《大众软件》首届中国游戏行业“水晶”“百合”奖活动即将启动！

电脑应用及娱乐领域的强势媒体《大众软件》自1995年创刊以来，已经走过了11年风雨路。一路走来，大众软件的发展也与60多万固定读者群的热情支持密不可分。自2003年大众软件首届读者调查活动开展以来，一年一度的读者调查活动除了为读者和产业的从业者、知名软硬件厂商、游戏运营商提供了极具价值的参考数据之外，每年超过30万元总额的奖品也是大众软件回馈忠实读者的丰厚礼物。

为了进一步体现大众软件以读者为本的办刊宗旨，积极体现读者的意愿，欢迎您为2006年度读者调查活动及大众软件首届中国游戏行业“水晶”“百合”奖活动出谋划策——提出具有建设性的意见或建议。有价值的意见或建议一经采纳，您将有可能前往北京（或上海）参加该次活动，亲自见证这一盛事，并有可能成为神秘的颁奖嘉宾。

设想之一：奖项设置变化。与往年读者调查活动不同的是，2006年度的游戏部分奖项预计分为两部分，包括由读者评选出的大众软件2006“百合”奖（意为汇集百家之言，众望所归，名至实归合一），以及由专家、政府部门行业协会等评选的大众软件2006“水晶”奖（意思为晶莹剔透，精华汇集之意）。类似于金鸡、百花奖项的设置，同时兼顾2005年度大众软件中国电脑游戏产业报告的评奖，在大众软件11周年庆典会上颁发。关于奖项及活动的形式您有什么建议？

设想之二：奖品设置变化。历年来读者调查活动大奖的奖品一般为一台价值超过万元的笔记本电脑，其他奖品为台式电脑、显示器、MP3等，对此，您有什么建议？您认为在同等价值下，什么奖品更吸引您参加该项活动？

设想之三：增加征文活动。征集“我与某款硬件（软件）的成长故事”，以及”电脑如何改变我的生活”，对我帮助最大的一件事情”等征文活动。这样的活动形式您是否愿意参与？

设想之四：读者调查内容变化。您认为读者调查的题目该如何设置（可列举出具体问题）？问题数量应控制在多少以内？往年的读者调查活动的题目应该作出哪些变化？参与方式应作哪些方面改进？

欢迎您将建议或意见告诉我们，我们将从中选取10位“最佳出谋划策奖”读者，每人除获得一件大众软件11周年特别纪念奖品外，还将从这10位读者中产生一名幸运读者，前往北京参加大众软件11周年庆祝活动。

来信请寄：北京市海淀区亮甲店130号恩济大厦5层512室《大众软件》编辑部“读者调查活动筹备组”收
邮政编码：100036
E-mail：winner@popsoft.com.cn（请在E-mail标题中写明“读者调查活动建议”）
或访问http://www.popsoft.com.cn网站参与该项活动
请在来信或E-mail中写明您的真实姓名、联系方式等，以便获奖后我们同您联系。

2005年游戏剧场最佳作品评选结果

林晓：评选最佳作品的消息一放出，我就收到许多读者朋友发来的信件和E-mail。还真是萝卜白菜各有所爱，每种风格的小说和散文都有读者拥护。这不仅仅是对作者的鼓舞，还是对游戏剧场栏目的最好支持。能为不同欣赏口味的人“炮制”合口的精神大餐，我实在感到荣幸之至。

我从来信中摘抄了几封，看看读者朋友们是怎么评价2005年游戏剧场栏目刊登的游戏小说和散文的。

读者 朱永梅

要我投一票的话，我会投给《寻香》，作品背景、内容、剧情安排都很好。《锁妖塔》作为一篇普通小说来看，很普通；作为一篇“仙剑”小说来看，很一般。《看不见的城市》写得不错，但其意思不易理解。《是男人就下一百层》选材不错，大概是没有《寻香》给我的印象深吧，所以没投它。《永远的洛里特山谷》写一个人的网游事情，这样的话让我想起了《烟花》，一比较就比后者差远了。这类小说，读者们的要求好像比较高。

游戏散文比较喜欢的是《小雪》，给我的印象比较深。

读者 刘世俊

我最喜欢的小说是《没有月亮的森林》，故事情节感人，体现出人类遵诺守信的优良品德。其实《寻香》《是男人就下一百层》及《永远的洛里特山谷》都是很好的，因为只能选一篇，只好忍痛割爱了。如果可以的话，这几篇都加一颗星吧。

我最喜欢的散文是《简单的快乐》，文章写得比较有趣，建议上班族多玩点带有老板键的游戏（如装作给C盘杀

快评

详细翻了一下，“博客”的专题写得不错，我非常有兴趣写博客了。还有，《英雄传说VI》的攻略写得很详细，准备去买套玩玩了。（快评手 蓝山）

昨天晚上同学聚餐时，我把8神经的《人人都爱僵尸》给大家讲了一遍……然后就&＊#·%谁下手这么狠……（快评手 凝血之瞳）



04期快评手将获得编辑部赠送的漫步者立体声耳机一副。

请你点评：针对2006年第06期杂志你印象最深刻的部分作出简洁精辟的评论。点评信箱为linxiao@popsoft.com.cn。

制作花絮

林晓：本期“龙门茶社”的《人人都爱僵尸》很受读者欢迎。因此，我找到栏目编辑兼作者的8神经，想请他谈谈是怎么写僵尸这篇文章的。8神经挠了挠头又挠了挠头后，给我这样的回答。

8神经：龙门茶社这个栏目，一直以来的投稿量都不算多，但是我相信即使这个栏目很难出现非常重量级的文章，也会让绝大部分读者愿意在闲暇之余阅读一下。仔细分析一下不难理解，龙门茶社的文章注重趣味与可读性，讲述游戏背后的故事与文化，也因此，它的主要目的并非要阐述观点，这也让它显得不如专题文章那样厚重。事实上，随着网络的普及，现在的玩家如果想要了解游戏的某个相关背景知识，只需要到Google里输入某个关键词并点击回车即可。这也给许多作者带来了要求：让你写一篇海盗的文章，并非是叫你去Google一下再组合拼凑，这活儿谁都能干。要写好这样的文章，更多的要求来自于平时的积累，以及自己对这个主题的了解和深入研究。在文章里可以不用直接提出观点来，但是观点要在作者的心中。想让茶社生意红火，任重而道远，小编当与作者们一起努力。

现场采访

林晓：为什么想起要写僵尸这篇文章？

8神经：因为世人对僵尸的误解，我想许多人还没有意识到他们其实是喜欢僵尸的，我得让他们感觉到这个。

林晓：从文中的大量素材可以看出，你对僵尸的热爱是持久性的，在此过程中有没有遇到不太好的生理反应？

8神经：对于僵尸的态度，我在文章的最后一段已经表明了。生理反应是不会有的，为了写这篇文章我又将收藏的僵尸电影和游戏翻出来温习了一遍，其间的感觉很好，嗯，非常好。

林晓：有没有比较喜欢的僵尸？

8神经：迈克尔·杰克逊在“Thriller”中扮演的僵尸是我最喜欢的，放到今天来看，他都是如此之酷。

林晓：对这篇文章有遗憾吗？

8神经：的确，有许多僵尸电影和游戏背后都有大量可说的有趣话题，不可能在短短一篇文章中都提到，但是我已经尽量做到了说完最想说的。唯一遗憾的是，由于僵尸电影本身的黑暗元素，使得部分影片截图的清晰度相当糟糕。

毒）。另外，《穷人的游戏世界》《小雪》《传奇姻缘》我也比较喜欢。

读者 军军葛

我的选择如下：

游戏小说：《没有月亮的森林》，小说进一步把魔兽神化了。加强了玩家对其深刻意义的理解，使玩家更喜爱这种游戏。

游戏散文：《游戏的现实与现实的游戏》，文中描述了作者的一段生活经历与游戏的关系。虽然说与《大众软件》的主题似乎没有关系，但却隐示出对另一种生活的思索。

读者 高仲麟

每次读到《看不见的城市》都会有新的收获，觉得文章十分亲切。《没有月亮的森林》思路清晰，结构严谨，特别是女祭司的那段描写得非常精彩。

读者 DiDa

《千古风流人物》，创意新颖，文笔老练，我就选它了！

读者 Lupin

《是男人就下一百层》我实在是太喜欢了，构思实在巧妙！它最应该得奖。

评选结果：2005年游戏剧场最佳作品

游戏小说 《没有月亮的森林》

游戏散文 《邪恶的小镇与孤独的病院》

获奖读者 xrl_l123 高仲麟

将获得游戏剧场精选本《命运注定的空间》一册和漫步者音箱一套

编辑部的故事 4

林晓：2005年编辑部出了一本增刊——《魔兽世界高级典藏全书》，非常抢手，连编辑它的作者都好不容易才拿到一册样书。关于这本书的编辑内幕，我是一早就想披露了，可编辑们扭扭捏捏地就是不肯说。这连哄带灌辣椒水的威胁，才有了"椅子居士"羞羞答答的一小篇内幕文章。呵呵，听说2006年的增刊开始制作了，主题仍然是《魔兽世界》。这本增刊会比上一本更精彩！

《魔兽世界增刊》制作内幕：万种高级装备掉落大全



制作"装备掉落大全"的方案是在增刊制作后期才被提出来的，正所谓时间紧、任务急。提出此方案者，就是著名的"永烁星光之地"公会的一位善良纯朴的亡灵牧师老Y。于是增刊工作组参照我国法院"谁主张谁举证"的工作制度，将老Y牧师所主张之"装备掉落大全"方案交给老Y亲自制作。在接下来的几个日日夜夜里，老Y牧师特意向公会老大"键盘姐姐"告了假，语重心长地将唐山兽人战士的一条"金命"全权托付给心慈面善、个子高高的巨魔师兄——"你要是照顾不好战士大兄，看我回来怎么治你！"离开了日夜相思的拉格那罗夫一家，全心全意地投入到一大堆数据当中。别看每个数据的结构并不复杂，然而成千上万个数据堆在一起就足以让人头大了。还好，老Y牧师有足够高的耐心和韧劲（之前给自己加了"韧"），参照网上数据库资料，对每个副本中的每个Boss掉落的每件高级装备一一核对，调整数据格式，每天都奋战到大脑混乱、小脑旋晕才肯罢休。然而当做到"黑翼之巢"时问题来了，因为当时国内各服务器的大多数公会刚开始下"黑翼"不久，能打穿的更是凤毛麟角。所以就连"艾泽拉斯国家地理"这样的权威数据库中，有关"黑翼"Boss装备掉落的数据都非常少。怎么办呢？Y牧师无奈只好去国外网站上查找数据。由于美服比中国服务器的游戏版本开放时间早，所以当时国外网站上已有大量"黑翼"Boss装备掉落的数据放了出来。然而问题又来了，这些数据全都是英文的，其中还有好多单词怪异无比，叫人摸不着头脑。难道要给国内玩家看这些怪异的英文数据资料？这显然是连Y牧师都无法容忍的一件事情。于是老Y当机立断，立刻去国内各大公会论坛，查看它们每天在"黑翼"所打落的装备，再在英文数据清单中查找意义相似的名称，然后核对此装备的数据参数。如果完全一致或非常接近，则确定此装备的中文译名。如此这般一条条数据的查找核对，Y牧师又连续奋战了N天，终于得以在增刊最后截稿大限之日完成。Y牧师在兴奋、激动之余自觉头大如斗，不知不觉进入了睡眠状态……

DR留言板

网友 匹夫陆

［求助］急求一本大软2005年增刊《魔兽世界高级典藏全书》

看到论坛上有不少读者买不到《大众软件》2005年的增刊《魔兽世界高级典藏全书》，看来可能这本书的发行量不大。不知现在邮购部还有没有存货？邮购的流程是怎样的？有什么咨询电话吗？真的很喜欢这本书，很想买到。希望编辑部给解答一下，先谢过了。如果有哪位朋友手里有多余的想出手的话，也可发E-mail跟我联系，我的邮箱是pifulu@yahoo.com.cn。

林晓：杂志社负责邮购工作的是读者俱乐部。不过这本增刊全国发行总代理是北京情文图书有限公司，要找它才行。据说这本增刊早已脱销。看看谁那里有多余的可以转让给你吧。不过，编辑部的一帮"魔兽"达人又在加班制作第二本魔兽的增刊了。要留意我们的广告喔，近期会有详细的图书信息透露。

网友 liuchaobest

［八卦］三贱客

我的俩位朋友比较有特点：MONEY诚可贵，FOOD价更高；为了买大软，二者皆可抛。身高一米二，大软占一半……我们都是大软的忠实Fans，支持大软永不变！

网友 章俊雨

［事实］我与《大众软件》的奇怪相识

林晓姐姐：您好！我是你们的小读者，今年14岁。这是我第一次给你写信。很高兴大软陪我走过了4年。我第一次认识大软还很奇怪呢！那是在一个晚上，楼上邻居吵架，并把几本大软和小说丢到了楼下，被正好在楼下玩的我给捡到了（当时我就是一个电脑迷）。我把大软拿起后读了读，觉得很不错，带回家看。从此以后，每期大软我都买。

林晓：你认识大软的方法真是奇怪。不过，我们总算是认识了，希望大软能带给你更多的帮助。

David访谈录

一直以来，我都有一个梦想，那就是我和我的团队能来中国发展，和大家一起共同见证中国动漫产业的崛起。我很小就为中华5000年之灿烂文化所痴迷，在国外上大学时，就梦想着有朝一日能回中国发展，创造出属于我们中国人自己的卡通形象，把我们的精神，我们的文化传播到世界每一个角落。

而今，动漫产业在中国得到了社会的普遍认可和政府的大力支持，有庞大的动漫市场和大批热爱动漫的青少年朋友，这使我对中国动漫产业的前景充满信心。但是，我们也面临一系列的挑战，中国的动漫产业还处于起步阶段，一方面，我们面对的是咄咄逼人的韩日动漫；另一方面，我们却面临着国内专业人才紧缺问题。中国的动漫工作者依然任重道远，不过，我们既然选择了远方，便顾不得一路的风雨兼程。

希望广大热爱动漫的青年才俊，志士能人能关注我们的发展，加入到我们的行列中来，共同为中华动漫产业之崛起而努力！

关键人物

1.Cliff Garbutt

上海红摩炫数码科技有限公司技术总监

上海交通大学成人教育学院动画部首席客座讲师



CIA GamerCollege，1989年荣获美国艾美奖动画和特效两项大奖。参与导演及创作动画电影包括Toy Story玩具总动员及小熊维尼、美国大联盟足球赛闭幕动画、美国电视广告特效，迪斯尼2003年3D动画Finding Nemo海底总动员及日本Digimon北美版的游戏制作，并在Radical Entertainment 及EA担任电视美术设计主席。

2.David Liu

上海红摩炫数码科技有限公司总裁

上海交通大学成人教育学院动画部教学总监



为红遍北美、中、港、台及世界各地3D动画片"百变金刚"（台湾译）、"变形金刚"（大陆译）及加拿大YTV动画片"星球战争"技术总监，担任2002年上海动漫画展之北美主席讲员。加拿大高科技互动艺术学院（简称CIA）院长。

David访谈





记者：听说您的团队和您一起来到了内地发展，能简单介绍下情况么？

David 对，团队成员能来，我很感动。他们都是我多年的工作搭档、教学同事、生活挚友，比如《玩具总动员》《海底总动员》的导演"老爹"克立夫（Cliff Garbutt），都五十多岁了，能放弃优越的生活条件，投身一个完全陌生的环境，真的很不容易；又比如《骇客帝国 III 》的特效制作师"小马哥"马克(Marc Roth)，远离了妻子和其他家人，只身一人来到中国；还有许多团队成员，他们能来让我感动了好久好久，我很感激他们对我的理解和支持。

记者：能透露一下近来您和您的团队在忙些什么吗？

David：我们在上海，广州，武汉等地的制作基地近期在做好莱坞的两部动画大片，中文暂译名《阿猫阿狗》《丹尼小龙》，另外我们在上海成立了红摩炫数码科技有限公司，并和交通大学合作搞影视游戏建筑动画培训。

记者：那学生是不是有机会到上述公司就业？

David 其实国内的动漫公司都在抱怨动漫行业"伯乐常有而千里马难求"的局面，专业的人才相当紧缺。只要学员认真学习，掌握真本领，光我们自己的制作基地现在的人才缺口就在500人以上，而中国在08年前的动漫人才缺口大约在70万左右，所以就业前景一片光明。

记者：能简单介绍一下你们的教学模式么？

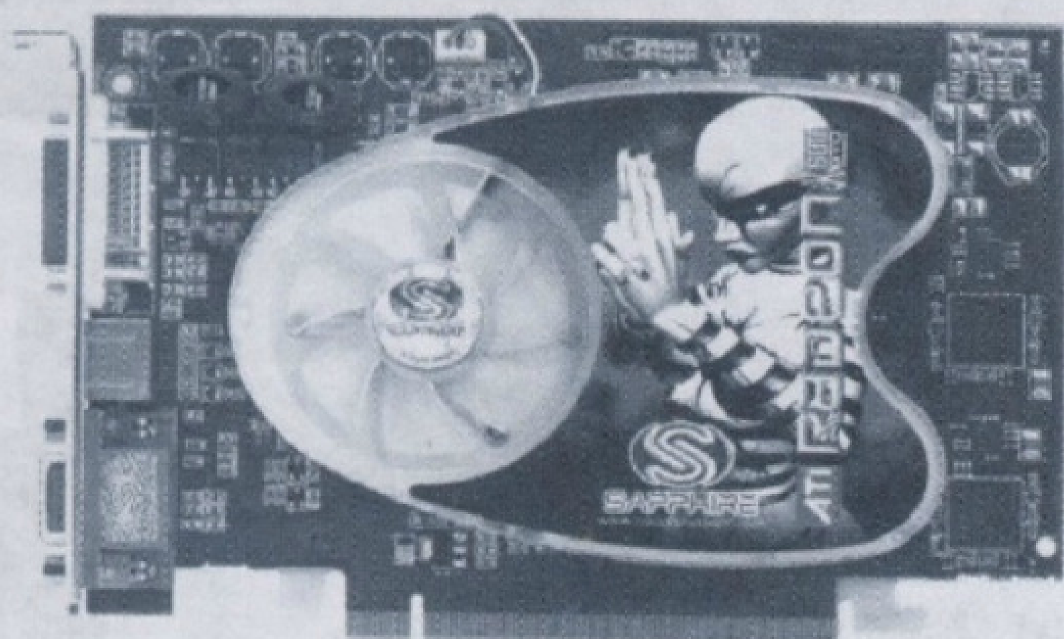
David：总的来讲，我们的培训是一个互动的学习模式。充分运用电脑和网络通讯，采取高科技和传统相结合的教学手段；以教学为主体，注重实践性、娱乐性、创造性；以活动为辅助，讲究团队合作，创造多媒体、多元化的学习大环境；让每个学生都享有一流的教学品质，让你我在动漫的领域中学习提高、早日成才。

记者：感谢David接受我们的采访，最后，请你能否用一句话展望一下未来？

David：祝中国的动漫事业像中华文明享誉整个世界，愿红摩炫数码科技如艺术摇篮造就新一代天才。

16管的诱惑!

蓝宝石 X800GTO 千元以下称王

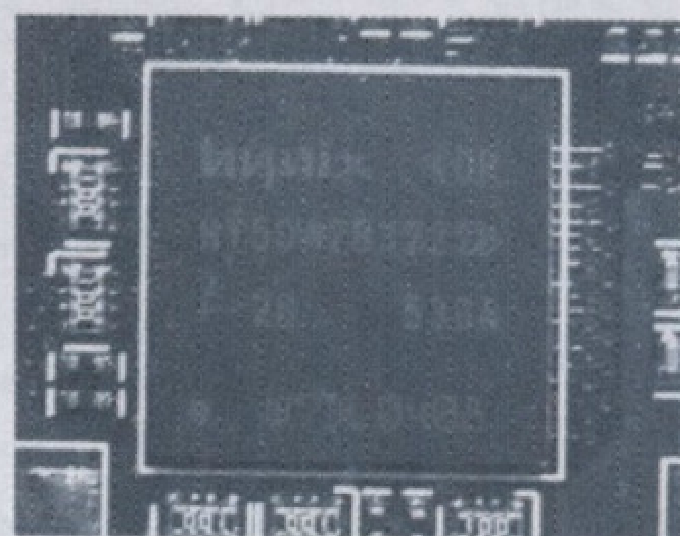


提起市场上的X800GTO显卡，最知名的产品无疑是蓝宝GTO系列。作为ATI全球最大合作伙伴——蓝宝的几款X800GTO产品：海外版、黄金版、白金版、至尊版等等一直都是市场上的热门产品，值得一提的是蓝宝最近作为ATI全球最大合作伙伴的身份亦得到了ATI正式证实。而这几款产品里，消费者最关注的就是性价比极高的海外版，这一系列GTO产品使得市场上刮起了一股GTO的旋风。而今天，蓝宝正式把蓝宝石Radeon X800GTO海外版从1099元调整到了999元的价位，这也就意味着由蓝宝发动的这场GTO热浪得到了进一步的升温，飓风要来了!

这次降价的蓝宝石X800GTO海外版同样使用的是128MB 256Bit的显存规格设计，显存同为-2.8ns 的DDR2显存，显卡核心/显存频率设置在了390/700MHz（显存实际工作频率为350MHz，700MHz为理论工作频率）。在强大的256Bit显存架构之下，蓝宝石X800GTO的性能非常强悍，特别是在高负荷的情况下，相比市面上的128Bit显卡来说拥有非常明显的优势。



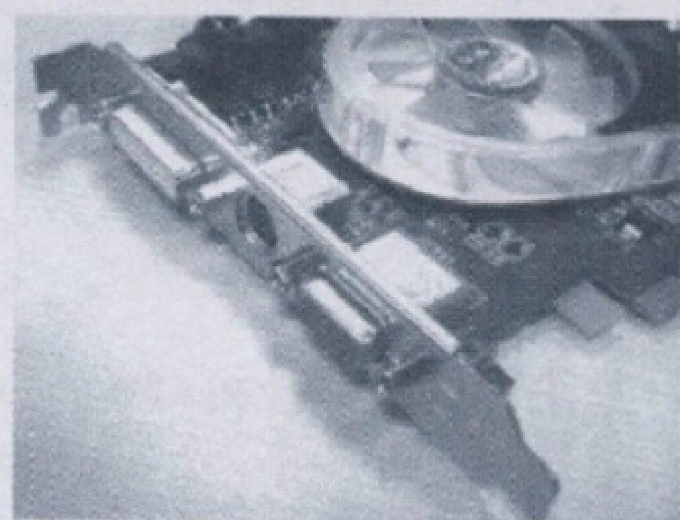
目前市面上销售的蓝宝石Radeon X800GTO海外版采用了新版散热风扇，图上显示了新旧两个版本的风扇样式。熟悉蓝宝显卡的消费者或者已经发现，现在蓝宝石X800GTO海外版采用的散热风扇正是之前采用在蓝宝石X800GTO黄金版上面的样式。新版风扇根据空气动力学进行了改进，大幅降低了显卡风扇在运转时候的噪音，而且也维持了非常优秀的散热性能。



这款GTO海外版采用的是常见的D-SUB/S-VIDEO/DVI三接口输出配置，显得中规中矩。这样的设计在目前来说也是符合国情的一种设计。



防伪标签



蓝宝石X800GTO海外版在实际游戏下的表现绝对惊人，在最新的极品飞车9这款游戏里，无论是否经过修改，蓝宝石X800GTO海外版均表现出惊人的实力，在最常用的1024x768的分辨率下，打开16管线的蓝宝石X800GTO海外版可以达到40帧的速度，而目前市面上的千元以内显卡在同样条件下基本上只能达到30帧以下的表现，而30帧只是衡量一款游戏是否可以流畅运行的最低标准。这款蓝宝石Radeon X800 GTO海外版只要采用合适的16管线BIOS就可以修改成16管线的显卡，相比这款产品刚刚上市时候消费者苦寻合适BIOS的情形，而现在合适的BIOS已经在网上广为流传，也就是说，拥有16管不再是一个梦。



"给我一个支点，我就可以撬起地球"古希腊大科学家阿基米德曾经这样说过。

对于AOC冠捷而言，要实现冠捷老帅宣建生致力于耕耘中国人自己的品牌，要以联想为榜样，以30%的市场占有率完成品牌蜕变，5年内成为中国显示器市场NO.1的目标，显然宽屏液晶就是这个众望所归的"支点"。

AOC：用宽屏"撬动"视界

新春伊始，当贺岁片《无极》的热潮逐步退去之时，在LCD显示器领域，另外一场"宽无极"的热潮却在席卷市场！

2006年1月，一线显示器生产厂商AOC冠捷在全球范围内同步推出了"宽无极"主题理念下的首款宽屏液晶显示器。这款产品在设计和推广中融汇了中国传统文化的"大无极"理念，具有8ms极速响应时间，1440*900的超高分辨率、500：1高对比度及300流明高亮度的193FW显示器一经推出，立即得到了市场与广大消费者的认同。

在193FW热销的同时，也许人们会在思考——为什么在新年之初，AOC会选择一款宽屏的液晶产品作为自己的主打？

根据一项权威销售数据的调查表明，从2005下半年开始，中国CRT显示器市场已经逐步走入成熟后期的稳定阶段，销量也快速地进入了下降期，而与此同时，随着LCD在控制芯片、制造、检测、产品性能等重要技术环节取得重要进展，液晶显示器市场将呈现爆发式增长，LCD显示器将取代CRT显示器的主流地位已经没什么悬念，甚至有分析家认为2006年液晶显示器的全年销量有望突破600万台。尽管AOC冠捷也与三星等品牌在内的显示器生产商一道推出了众多的液晶产品，但凭借一线大厂对潮流趋势的灵敏把握，AOC冠捷认为虽然4：3尺寸的液晶显示器目前仍是市场主流，但由于宽屏16：10的显示比例更符合人眼的视觉习惯，能够良好地解决传统4：3显示器产品在视觉上的差距；而且在办公或行业应用，193FW可以在一个屏幕内显示两个完整的Word页面或是同时浏览两个网页，能有效提高办公效率，所以宽屏产品必然将逐渐升温，而绿色、健康，强调使用者舒适度的大屏幕宽屏液晶更是未来的潮流。

对于AOC冠捷而言，要实现冠捷老帅宣建生致力于耕耘中国人自己的品牌，要以联想为榜样，以30%的市场占有率完成品牌蜕变，5年内成为中国显示器市场NO.1的目标，显然宽屏液晶就是这个众望所归的"支点"。

作为一个务实的品牌，AOC方面要想在竞争激烈的显示器市场中继续走性价比发展战略，使自身的产品更加能够提升消费者和用户的价值，就必须为这个"杠杆"找到一个合理的支点。未来一两年中业界即将到来的液晶宽屏大潮，必然将引起显示器用户大面积的升级换代和生产厂商的洗牌，而这样的趋势无疑会给AOC冠捷带来一个巨大的机会，大屏幕宽屏液晶产品必然是撬动市场最好的"支点"。

价值链 制胜市场的砝码

市场需求结构的变动孕育着机遇与挑战，作为PC不可或缺的配套设备，显示器市场也将随着PC业务的"生死"竞争进入白热化状态，在技术同质化的市场环境中，显示器市场的竞争已不单单是价格战，亦非单纯的产品、技术层面竞争，而是从价格竞争转向价值提升，更多表现出的是品牌综合力和产品价值链的竞争。而其中最重要的指标就是厂商的生产规模和成本效率。

"规模效应、成本效益带给我们足够的价格空间，但是降价不是主要市场手段，AOC就是要运用生产链的绝对优势带来的足够空间，来加强产品技术的研发、服务的增值，提升AOC品牌的价值，真正实现将足够的空间留给消费者。"但AOC冠捷中国区总经理段振华先生也表示：在撬动的过程中，肯定会有其他厂商搞降价策略，AOC冠捷不排斥价格战，"有需要就打、没需要不要打。"以前的经历已经证明，在一些对手的"死亡线"价位，AOC依然能"游刃有余"，这就是AOC规模效益所带来的绝对优势，也是AOC冠捷宽屏发展路上最为重要的保障。

AOC®
EYES VALUE



引领娱乐新消费

不用进录音棚，不用花大价钱，只要你拿起话筒，面对摄像头，再从20000首流行歌曲中随意选择一首，从5000种电脑背景中选出一种，就会看起来和在KTV唱歌一样。但不一样的是，你的个人风采已经被录制成了一首简单的MTV，而且你还可以将自己的MTV直接传到网络上。等这一切都完成以后，就等着实现你的网络歌手梦了！日前，这种全新的行业，能将歌声和图像传到网络上的袖珍KTV——“唱吧”（http://www.estar.tv）正在风靡各大城市，深受年轻人的追捧。

那么“唱吧”是什么呢？唱吧是天津通广集团益之达公司引进韩国先进的流媒体技术，倾力研制开发的一种“流媒体娱乐终端机”（简称唱吧），它集演唱、MTV刻录、视频网络上传等功能于一身，时尚前卫，将MTV带入了互联网空间，真正使明星平民化成为现实。

Estar唱吧的出现，掀起了娱乐服务等行业一种全新的消费方式，被广泛运用于歌厅、酒吧、网吧、商场等娱乐场所。

据悉，Estar唱吧主要具有N-TING（开放式）和BOOTH（封闭式）两种机型。其中，“开放式”Estar唱吧具有开放的表演空间，实现娱乐、视频和沟通等服务。可以轻松满足社会成员对信息服务的高质量需求，开辟了崭新的娱乐模式。而“封闭式”Estar唱吧采用室内设计，主要应用于商场、KTV、购物广场、学校、企事业工会组织等。封闭式的设计隔音效果好，不仅可以减少对外界的干扰，使个人演唱水平充分发挥展示，消费者可以人机互动，在设备间内进行演唱。精彩表演的动态影像还能上传互联网，更可以制成MTV光盘，永久保存。

通过唱吧这种全新的娱乐方式，年轻的朋友们不仅可以轻松DIY自己的MTV（举例：http://estar.tv/Play.do?song_idx=33313），还能将自己在唱吧里的杰作刻盘带走，或上传到网站，或E-Mail给朋友。让你通过Estar唱吧，做一回真正的麦霸！

最新上传[全部]



- 傻妹妹
- 你的眼睛
- 盛夏的果实
- 我愿意（MP3）
- 我也不想这样（MP3）
- 俩俩相忘

歌曲：爱你不是两三天
歌手：estarguest

总排行榜[全部]



- 值得
- 又见炊烟
- 我不是黄蓉
- 红豆
- 爱你不是两三天
- 遗失的美好

歌曲：houlai
歌手：lixiaomeng

月排行榜[全部]



- 遗失的美好
- 生日礼物
- 我可以抱你吗
- 没有什么不可以
- 好想好好爱你
- 我们能不能不分手

歌曲：我不是黄蓉
歌手：yanjingjiemei

周排行榜[全部]



- 深呼吸（MP3）
- 莫斯科没有眼泪
- 你的眼睛背叛你的心
- 烦（MP3）
- 受了点伤
- 问

歌曲：双截棍
歌手：tuanzuzhi

风云赛事[全部]

- 爱的就是你
- 老鼠爱大米
- 情有独钟
- 童话
- 男人海洋
- 稻草人

歌曲：你是我的玫瑰花
歌手：zhaogang88

E星风云录[全部]

- 美丽心情
- 由见炊烟
- 知心爱人
- 心如刀割
- 宁夏
- 七里香

歌曲：在我生命中的每一天
歌手：estarguest



唱吧 歌曲详细信息

歌曲名称：我可以抱你吗
歌手名称：tianjing0922
歌曲打分：50350
演唱时间：2006-01-15
演唱地点：锦州华联五楼
歌手人气：939
歌曲告白：快过年了！...

10 +go 添加到收藏夹

复制以下地址，展示自我风采，让更多的人欣赏我的精彩MTV

http://estar.tv/Play.do?song_idx=38098



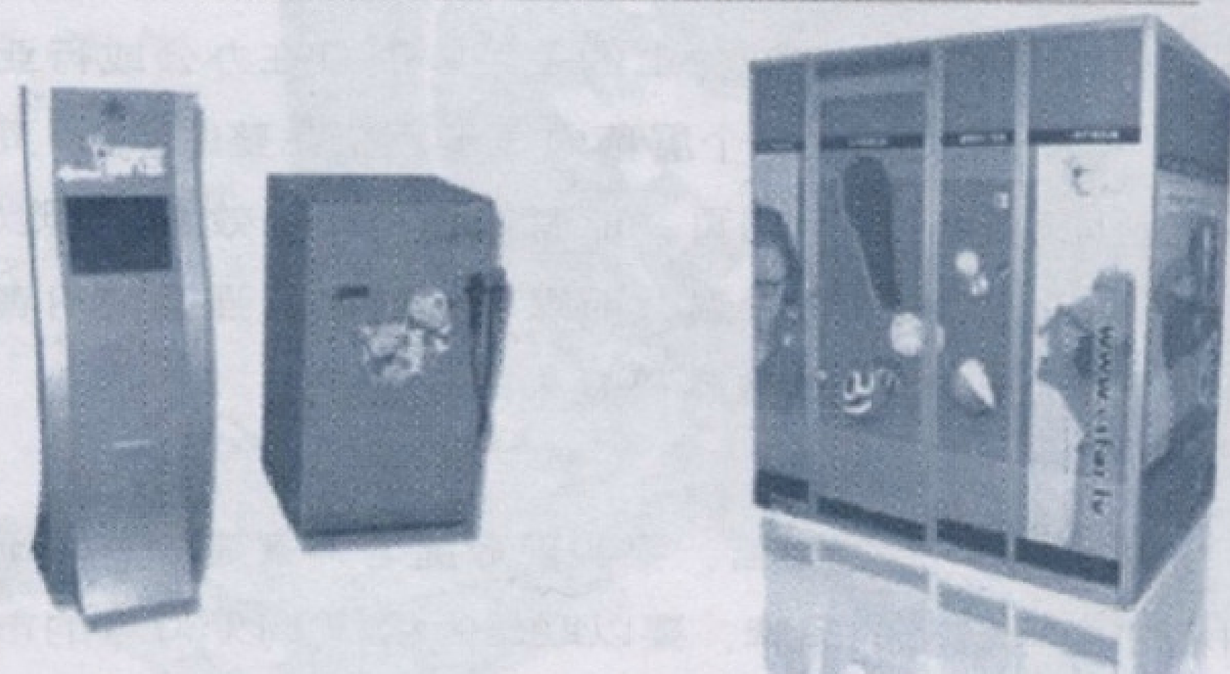
歌曲参赛名次：9

歌手信息	网友评论	分数列表	发送邮件	发送信件

1	傻样	xieqingdang	2006-02-22
2	好好听	zwxdaa	2006-02-19
3	还行呀，自娱自乐嘛	286754022	2006-02-17
4	谁知道怎么录制？	xishuai	2006-02-08

填写歌曲评论

◀◀ ◀ 1 2 3 4 5 ▶ ▶▶ 当前页为第 1 页



开放式唱吧　　封闭式唱吧

倚天 II 永恒之恋攻略

倚天 II 在新春的时候终于推出了更新版——永恒之恋，这个版本更新了一些系统并增加了一些新的系统，可玩性大大的增加，而其中的婚姻系统无疑是最引人注目的。

结婚的好处不仅仅是双方可以名正言顺在一起，而且还可以有系统的奖励。夫妻结婚以后，就可以有情商指数，情商指数直接影响夫妻双方的感情程度，情商指数的初始值为 50%，从结婚的一瞬间开始累计，将鼠标放到游戏界面的左上角可以查看情商指数的数值。情商指数越高，情侣物品的性能就越好。情商指数根据夫妻双方每天同时在线的时间而增加，如果组队练级，情商指数将增加更快。

另外，结婚以后双方组队练级可以获得情侣物品，情侣物品包括爱情耳环，和睦耳环，爱情项链，和睦项链、爱情手镯、和睦手镯。佩戴情侣物品的角色可以获得该物品上的属性值，如果夫妻双方其中一方没有戴情侣物品，但是处在同一张地图，双方都可以有物品属性加成。

物品名称	按[illegible]数值的能力值变化				属性内容	备注
	50%	68%	80%	100%		
爱情耳环	4%	5%	6%	8%	与伴侣一起提升双倍伤害概率	
和睦耳环	4%	5%	6%	8%	与伴侣一起提升无视防御概率	
爱情项链	20	25	30	40	与伴侣一起提升攻击力（绝对值）	
和睦项链	12	16	20	30	与伴侣一起提升防御力（绝对值）	
爱情手镯	10%	12%	15%	20%	与伴侣打怪获得的经验值得到提升	
和睦手镯	4%	5%	6%	8%	降低怪物攻击力的百分比	

1、结婚的条件

首先是两个人的角色等级都必须是 35 级以上，当然包括 35 级，可见晚婚晚育在倚天 II 的世界里还是非常盛行，要结婚的双方的等级不能相差 15 级以上，看来夫妻双方在倚天 II 中也要讲究一个门当户对啊，等级相差太大还不能结婚，要是相差太大了的，就只有夫妻同心，帮助练级了。

满足等级要求以后必须拥有定情信物和礼服。"定情信物"找神秘老人接受任务，神秘老人顾名思义就是非常神秘的老头子，他行踪不定，飘忽在倚天 II 的世界中，玩家要靠运气才能找得到他，所以要结婚最好是广发英雄贴，谁看见就招呼一声，不管是哪一方先找到神秘老人，都需要回答他关于爱情与婚姻的一道问题，问完以后会给一个任务，做完任务就可以拿到定情信物了。



定情信物



结婚礼服

拿到定情信物和结婚礼服以后，还需要 100 万作为婚礼的费用（又是垄断）。如果都满足了以上的条件，那么就赶紧走吧，目的地：主城。

2、带着他／她一起去先到主城，找到NPC"神秘老人"

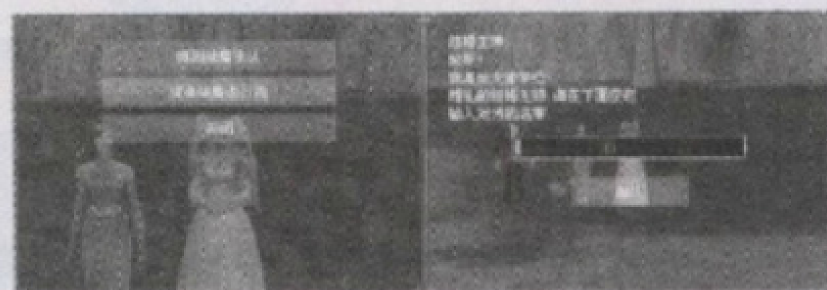
这个神秘老人并非做定情信物的神秘老人，他们可能是孪生兄弟。找到他以后，可以申请结婚，当然，这时候，必须将一切的东西都准备好，比如礼服要穿上啦，身上带着结婚信物啦。



由一方点击，我们想要结婚，在弹出的窗口输入结婚对象的 ID。如果双方身上带的钱够，并且所有的条件都满足，就会被传送到一处专门为婚礼而准备的地图——爱情岛。这时候，原本的定情信物将变成了结婚戒指。

3、结婚仪式：

爱情岛上有一个婚礼主持，在这里需要再次确认结婚，即点击"婚礼主持"，选择"得到结婚承认"；所以在这里大家可以有逃婚的权利。输入对方的角色名称，



点确认。对方会收到消息，相当于欧洲婚礼仪式中的问对方愿不愿意。这时候要是不愿意也可以逃婚！



这时，结婚仪式正式开始。可以选择天气以及时间段，如果现在是白天，可以设置为夜晚，也可以设置为下雪，下雪的天气穿那样的婚纱真冷啊。爱情岛地图上具有特殊的功能，爱侣之间可以使用亲昵的动作，比如亲吻，拥抱等。双方确认了我愿意以后，就可以拥抱并亲吻。在婚礼中，如果想要中断婚礼逃婚，可以在结婚主持处选择结束，如果对方也同意，双方就可以自动离开爱情岛，回到原来所在的地图中。

另外，如果想要邀请亲朋好友到场参加婚礼，可以在主城的"神秘老人"NPC 处点击查看结婚列表，然后就可以进入爱情岛参观他们的婚礼仪式，观看婚礼仪式超过十分钟的客人还可以获得新人的礼品，当然这是由系统自动发的，100 万的金币可不能这样浪费了。多叫人去。

4、离婚：

如果双方准备离婚，可以在主城找到NPC 战魂处进行"协议离婚"，协议离婚必须在结婚的三天以后，双方必须同时在线，双方必须各自准备 50 万金币的离婚资金，如果满足条件，则双方就可以点击同意离婚。

如果双方中有一方想单方面地结束夫妻关系，则需要携带 100 万金币到"战魂"处准备单方面离婚，离婚以后双方的情商指数下降为初始值。并且情侣物品不再起作用。

新浪UTalk

出奇制胜 一招七剑

2005年，国内网络游戏市场风云变化、高速增长。以WOW、天堂等为代表的这些世界级大作均有高度的职业平衡性、组织严密的工会。游戏中“国战”的规模也随之不断扩大，如果玩家单凭等级高，一味猛冲猛打是无法占到任何便宜的。这就需要玩家之间在战场上紧密配合，战场外仔细沟通。那么用什么工具来完成这样的任务呢？

在这种情况下，新浪UC适时推出了新一代的UTalk（www.utalk.com.cn）团队语音工具软件，携五大优势（高音质、低消耗、本地化、操作简单、方便的好友功能），迅速吸引了大量玩家，并一举填补了国内网络游戏行业专业团队语音的市场空白。在风云莫测的网络时代，新浪UTalk用自己独创的“一招七剑”式，勇敢地创出一片天空，并获得了游戏玩家及游戏业界的一致好评。

莫问剑——中文化平台与管理语音

中文化平台本身就是中国人智慧的结晶，看着五千多年历史的文字，听着UTalk里迷人的声音，可以说更增添了一丝雄壮的色彩。而以新浪UTalk为代表的“团队语音”即时通讯的出现，将大大提升网络游戏的粘性和玩家之间的凝聚力，UTalk还专门针对每款游戏的特点推出了专用版的UTalk客户端，真正做到了与游戏的无缝衔接，使用针对具体游戏优化过的UTalk客户端，玩家可以更方便的沟通，起到出奇制胜的效果。

游龙剑——快！快！快！

新浪UTalk的“快”表现在多个方面。首先，UT极少的系统资源占用率，让用户在使用过程中速度奇快，就算是拨号上网，UT的语音也依旧清晰，即使在人数达到了近百人的团队语音频道中，语音质量也依然不会出现任何延迟与卡断。

其次，对于有需要自己架设服务器的网络游戏家族或团体，只需要拥有服务器然后去UTalk官方网站下载UTalk服务器端，安装后进行简单的设置就可以完成服务器的架设了。

值得一提的是在目前流行的语音通讯软件中，只有UTalk提供服务器端下载。其他软件全部都是官方服务器平台，而UTalk则拥有官方提供的公共服务器、独立游戏官方提供的游戏专门服务器、第三方网络游戏家族自行架设的家族服务器，在服务器多样化的选择上UTalk显然技胜一筹！

第三，在UT语音频道申请方面，或在UTalk官方提供的公共服务器申请，或到开放的UTalk服务器上直接创建，可以立刻得到属于自己公会的语音房间。相对于其他语音通讯软件，先登陆其论坛注册一个论坛ID，再去论坛上发个申请帖，然后短则几个小时，长则不知何时的等待，确实是方便的多。

第四，UTalk不仅用“动听”的语音打动着网友的心，还用自身的“快”为网友们提供着极速的享受。同时其好友系统、聊天系统、信息查看系统、好友名片系统、个人名片系统等功能也被网友们津津乐道。“快”用UTalk——或许是对它最好的评价。

青干剑——极小的资源占用率

UTalk还拥有低消耗的特点，即UTalk占用的系统资源极低，一个完整的UTalk客房端软件只有4M左右大小，在提供高效语音处理时最多也不过占用8M内存，不会对运行大型软件、网络游戏产生影响。

竞星剑——本地化的优势

新浪UTalk是国内开发的第一款专业团队语音通讯软件，完全拥有自主知识版权。这样，UTalk在推广和合作中，不存在版权方面的障碍。此外，在界面和操作习惯方面，UTalk同样完全做到中文化，无论是界面的设计还是用户流程，都参考国内用户的使用习惯进行设计。

日月剑——有共享，才双赢

（一）、异地好友之间的共同娱乐：由于UTalk提供的自建服务器功能对带宽基本没太高要求，因而适合异地小数量用户使用，通过UTalk，朋友之间可以边看球赛、边玩网游、边聊天。

（二）、适合大型游戏公会协同作战：UTalk支持百人以上用户在同一频道中使用，同时，UTalk还提供需要批准才能发言的特殊频道，这极大地方便了大型游戏公会（团队）在游戏时步调一致，协同作战。

（三）、有利于推广大型网游：由于UTalk是给游戏用户提供额外的服务（团队语音通讯），因此可以方便游戏运营商与游戏用户的交流。

（四）、适于多方远程会议：UTalk具有防打扰的加密功能，与普通电话会议相比，更容易操作、且具有更低成本。

天瀑剑——好友陪你走天涯

UTalk首次在此类软件中引入了好友功能，可以像普通聊天软件一样，将游戏中的好友加到自己的好友列表中，也支持对好友分组、黑名单等必要功能。如果您是UC用户，同样会发现您原来的UC好友原样保留在UTalk的好友列表中，您想邀请好友使用UTalk，可以方便地发送频道的URL给好友。

舍神剑——操作简单

为了满足用户追求节省时间的目的，UTalk尽量简化了操作，方便游戏用户最快捷地使用。比如UTalk提供了使用URL直接登录语音服务器中的频道，对用户而言不需要经过复杂的中间过程，从启动UTalk到使用，只需要3秒钟。

有此“七剑”相助，新浪UTalk王朝必将所向无敌，出奇制胜！



电脑购买和应用的实用指南

电脑购买和应用的实用指南

电脑购买和应用的实用指南

电脑购买和应用的实用指南

2006年崭新形象

欢迎订阅

月刊

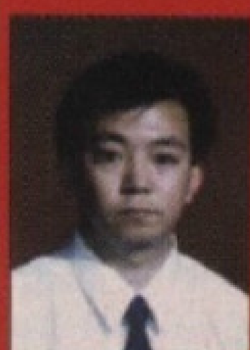
8.5元/期 附赠CD-ROM光盘一张

邮发代号：2-952

中国网络游戏产业何去何从？

——对“中国网络游戏行业标志企业”的探讨

■北京软件行业协会益智与娱乐软件分会秘书长 赵津蒙



本文作者赵津蒙，北京软件行业协会益智与娱乐软件分会秘书长。2003年作为北京数字娱乐产业协会创建的主要参与者，参加北京软件行业协会益智与娱乐软件分会的筹备工作，并于同年7月获得市社团办的正式批准文件，担任协会第一届秘书长。2005年入选科技部数字媒体组和网络游戏组八六三专家，任中国软件行业协会游戏软件分会理事。他完成对中国动漫产业的调研，提出了对我国动漫产业发展的建议报告。撰写的文章有：《北京数字内容产业推动政策》《中国游戏产业展望》《关于推进北京动漫游戏产业发展的若干建议》《京台数字娱产业合作模式探讨》《我国动漫产业发展存在的问题与解决办法》。

在论述之前，请允许我对网络游戏概念作个说明。简单地说，网络游戏是指两个或两个以上用户通过某种物理终端和通信媒介进行互动娱乐活动的总称。目前，我们常说的“网络游戏”是狭义的概念范畴，指的是以电信互联网为载体，PC为终端的MMORPG模式；广义的还包括休闲游戏、网络（局域网）对抗游戏、手机网络游戏、专用手持机联网游戏和局域网游戏、有线网络游戏等多种形式。本文主要讨论的是狭义网络游戏。

2001年图形网络游戏进入中国，以破竹之势在短短四年时间里，网络游戏产业迅速成长为直接收入65.1亿元人民币、带动相关行业收入300亿元的新兴产业，也成为眼球经济转变为商业模式最清晰的代表（根据《大众软件》2005年《中国电脑游戏产业报告》的数据）。在产业发展中，涌现出很多成功企业，其中，以几百万人民币起家、三年后在纳斯达克上市的上海盛大公司，成为中国网络游戏产业的代名词。

上海盛大原先是一家网络动漫制作企业，因运营前景不理想，在2001年经上海市政府牵线与韩国Actoz公司结识，很快签署了网络游戏《传奇》的产品代理协议，并对原来的公司进行大刀阔斧的改革——裁员80%，只保留了核心骨干。可以说这是陈天桥的一次赌博。因为当时中国图形网络游戏市场刚刚起步，行业环境还很不成熟，网络应用远没有当前普遍，整个网络业笼罩在网络泡沫崩溃后的寒冷期，网络游戏并不为大众所知。当时游戏运营只有《万王之王》《千年》以及之后的《石器时代》等少数几款产品。网易在2001年推出了自己开发的网络游戏产品《大话西游》，但由于产品开发问题很快停止了运营。2001年家庭上网用户还很少，中国电信只能提供有限的家庭窄带上网服务，多数网民是在工作单位和网吧上网。《传奇》是一款256色画面系统，制作技术水平一般，强调PK、城战和拥有极品装备的网络游戏，当时属于二流产品。《传奇》在韩国国内的表现远逊于NCSoft公司的《天堂》，因此任何人都没有想到它会在中国引起这么大的反响。可以说盛大的成功不是依赖游戏产品的好坏，而在于盛大准确地抓住了当时的产品推广思路和产品销售渠道。

2001～2002年，80%以上的个人上网场所集中在网吧，盛大根据这一情况，主动放弃传统软件商店模式的市场渠道推广思路，与各地电信和网吧直接合作，最成功的要数四川电信。当时在四川各网吧中，电脑里网络游戏客户端只有盛大代理的《传奇》一款，当时网络游戏品种确实也不是很多，除产品类型和风格外，制作技术方面的差异并没有现在明显，因此玩家就有什么玩什


《传奇世界》与《传奇》画面十分相似

么。有了第一批用户，后面的就跟风玩起来，由成都传遍整个四川省，再传到其他省市。盛大还在全国建立自己的点卡销售网络，方便偏远地区玩家也能买到盛大游戏卡。2003年盛大鼎盛时期最高同时在线人数达到65万人，玩《传奇》的用户将近400万人。

随着盛大与韩国企业代理官司的开始，其成败就直接关系到盛大自身的命运，也牵扯到玩家游戏角色的前途。盛大采取了两个应对措施：一是与韩国Actoz谈判，在成本最小的情况下尽量延长《传奇》的代理时间；二是利用自己的技术力量开发了名为《传奇世界》的自主知识产权游戏，风格与韩版《传奇》如出一辙，并将原《传奇》的用户资料由用户自愿转移至《传奇世界》，以此来彻底解决代理纠纷问题。此后，韩国Actoz由于不满盛大的"剽窃"行为，将《传奇》升级版本卖给了光通。加上九城代理《奇迹》的成功，《传奇》私服的泛滥和外挂的侵扰，分流了部分盛大用户，但盛大仍然占据网络游戏运营市场份额第一的位置。


《传奇3G》就是光通代理的《传奇》

2001~2003年下半年，是我国网络游戏行业从默默无闻走向产业规模时期，是我国网络游戏代理运营的黄金时期。在这里我将这一时期称作中国网络游戏产业发展的第一阶段，即"代理运营"阶段。

以2003年4月文化部在成都召开的"娱乐软件产业暨网络游戏管理对策研讨会"及7月国家科技部"八六三计划"支持游戏项目开发为标志，全国产业环境有了明显改善。产业链高端的诱人利润、快速的市场反馈能力、更长的产品市场寿命、周边产品的开发权及政策对原创的鼓励支持，使我国迅速进入第二个网络游戏产业发展阶段——"自主研发"阶段。自主原创研发网络游戏产品成为国人的梦想和追求目标。

在大陆，网络游戏原创最成功的应该是网易公司。网易和盛大几乎同时在2001年进入网络游戏市场，区别是网易推出的是自己研发的产品。网易最初上市的《大话西游》并没有获得成功，由于国内当时产品开发缺乏经验，产品存在很多漏洞，运营仅10个月就停止了。但网易并没有就此灰心，重新组织了开发团队对产品进行了全面改进，其改进的具体内容大部分来自于市场


《大话西游2》也许并没有绚丽的画面，但它鲜明的特点吸引了大批玩家

"网络游戏行业没有进入衰退期"
——专访赵津蒙

■本刊记者 心鹰

2005年8月至2006年1月间，盛大股价一路下跌，这也使得中国网络游戏产业前景茫然，本刊对此深表关注。我们就此事对北京软件行业协会益智与娱乐软件分会秘书长赵津蒙进行了专访。

大众软件：《中国网络游戏产业何去何从？——对"中国网络游戏行业标志企业"的探讨》这篇文章的创作目的是什么？

赵津蒙：2005年下半年，由于盛大在纳斯达克的股价不断下跌，有很多业内外人士对网络游戏行业的前景表示忧虑，甚至认为进入衰退期，这样对产业发展的大环境十分不利，特别是很多投资商对网络游戏项目采取保守观望的策略。为了回答这种疑问，我必须从网络游戏标志企业入手进行探讨，这样才能把问题说清楚。

大众软件：你认为中国网络游戏市场的标志性企业是网易。那么还有其他你看好的企业么？

赵津蒙：根据判断网易的标准，其他比较接近或有望达到这个标准的有金山、目标、金洪恩、腾讯和表现不错的征途网络科技等。

大众软件：文章中主要探讨的游戏公司是MMORPG，那么你认为休闲类网游、手机游戏、电视游戏、家庭娱乐中心这些娱乐方式在未来中国的发展如何？

赵津蒙：MMORPG只是游戏的一种类型，其用户具有某些相同的特征。由于我国人口众多，用户偏好也会千差万别，因此其他游戏类型肯定会有良好的表现机会。环境的改善和条件成熟的时间不同，不同游戏分支领域呈现高速增长及达到规模经济的时间也就不同，所以我相信这些游戏类型在不远的未来会迎来相继表现的机会。

大众软件：休闲类网游目前势头很好，有人说手机游戏是未来发展的重心，你如何看这个问题？你认为这些游戏方式会取代MMORPG成为主流游戏类型么？制作代理这些游戏的公司未来能成为新的"中国网络游戏标志性企业"？

赵津蒙：我认为随着用户需求的多元化，各种游戏类型都会有很多支持者。比如休闲游戏满足了人们快节奏生活下的娱乐和女性用户的需求，移动手机游戏满足了人们随时随地娱乐的需求，这些也弥补了MMORPG的不足。在科技和基础条件不断改善的未来，宽带移动网和高性能手机也会满足人们在移动中获得PC般的娱乐感受，可能那时游戏分类的界限就不是这么清晰了。我认为，替代不好说，可用三足鼎立来形容吧。制作休闲游戏和移动游戏的企业也有机会成为那个领域的标志性企业，但不同领域标志性企业的标准或许不同。



《大话西游2》新春壁纸

用户的需求反馈。在进行技术改良解决外挂问题后，《大话西游2》一经推出就得到了市场的认可，在线用户数稳步增长。由于代理游戏后续技术支持匮乏的致命弱点，多数代理游戏在线人数总体呈现由高逐渐走低的趋势；而自主研发游戏产品由于可根据市场需求及时对产品进行修改，因而，虽然上市时用户数量不是很多，但在线人数呈现长期稳步上升的趋势。《大话西游2》和天晴数码的《幻灵游侠》在这方面都具有类似的特征。

网易自主研发的成功、国家的支持、产业环境的改善和代理纠纷的警示，使国内游戏企业纷纷将资源由代理运营转入技术和产品开发，2004年和2005年可谓国产网络游戏产品的崛起与反攻时期。期间国产网游产品数量显著上升，2004年市场占有率达到44.51%，国产网游在线人数在前五名中至少占有两个席位。国家和地方的数字娱乐产业基地、公共技术支撑平台和人才培训机构大量涌现，为国产自主研发奠定了良好基础。自主研发在国内已成为产业发展的主流，而代理运营则逐渐黯然失色。2005年《魔兽世界》的代理成功，并不能完全归功于代理的功劳，实际上还是前期“魔兽”系列产品培养的用户群和该产品研发品质的提高。引进国际一流高品质产品，对于国内自主研发值得借鉴和学习。2005年底推出的国产网游大作《完美世界》，可谓揉和了中西游戏产品时下较为流行的设计，因此获得了市场的认可和欢迎。



《完美世界》是一款3D游戏，这在本土网络游戏中很少见



《魔兽世界》的游戏制作品质目前国内还无人能及

在此大环境下，以代理运营闻名的盛大其实也未雨绸缪，建立了自己庞大的研发队伍，同时开发五款以上游戏产品，还聘请了原微软中国区总裁唐骏负责行政管理。遗憾的是，盛大自主开发的产品，市场表现始终不尽如人意，目前尚无一款真正意义的自主开发的作品获得成功。庞大的企业只靠《传奇》系列带来主要收入意味着什么，盛大人自然十分明白。因此为了回避风险，在自主研发方向不理想的情况下，盛大上市后，将募集资金进行了分散投资，原来核心网络游戏运营业务收入占盛大总收入比例逐渐下降。相对应的是，以自主研发擅长并获得成功的网易公司，其核心网络游戏业务收入占公司总收入的比例逐渐上升，达到了80%以上。这可从两家纳斯达克上市公司2005年第三季度财务报告中得到印证。



盛大最新代理的游戏《龙与地下城Online》

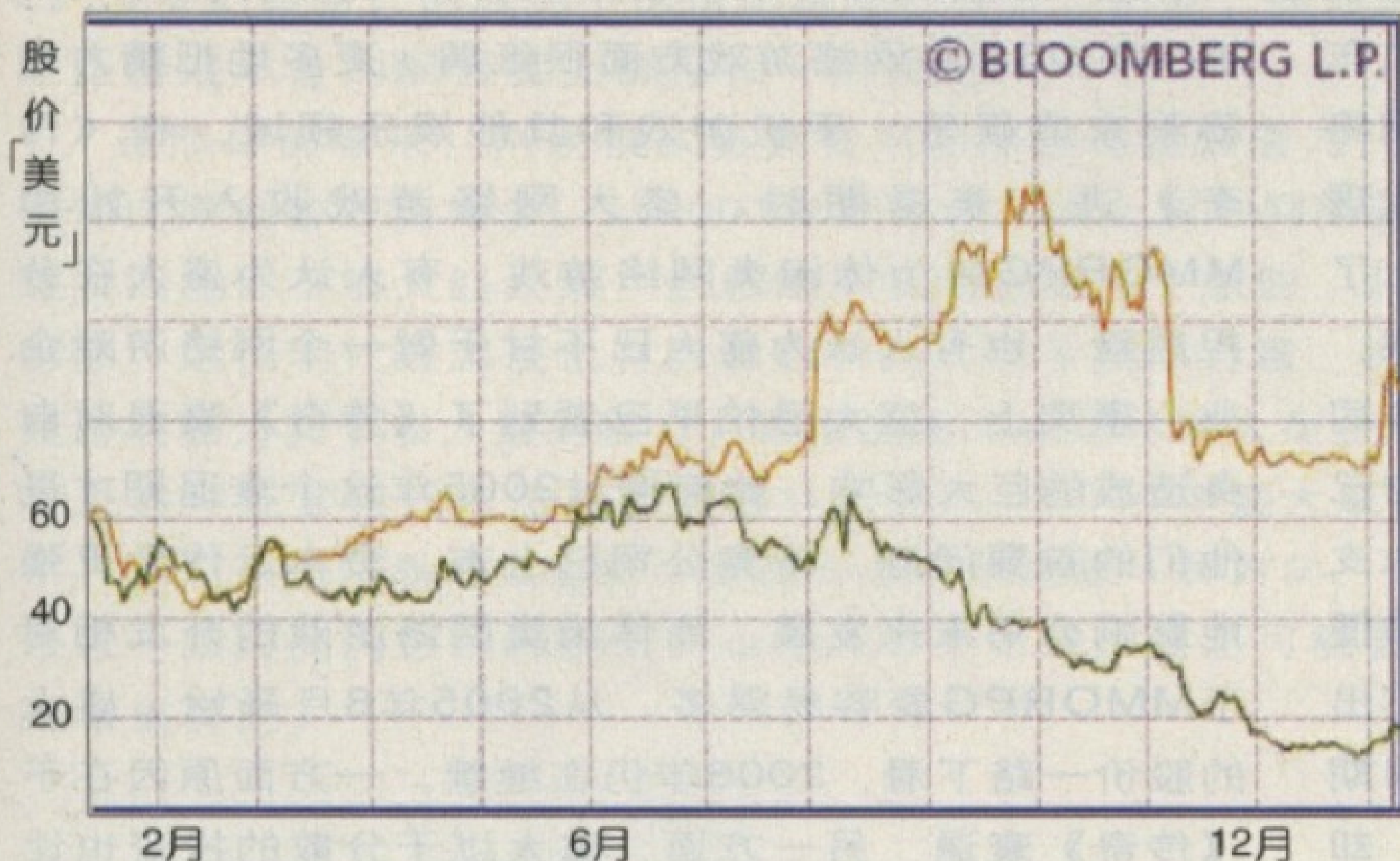
盛大、网易2005年第三季度业务情况对照表　单位：亿元

	净收入	季度环比	净利润	核心收入	占净收入比率	同时在线人数
盛大	5	下降7.4%	2.61	3.31	66.2%	63万
网易	4.626	增长11%	2.586	3.727	80.57%	54.3万

注：核心收入指MMORPG产品带来的收入，不含休闲游戏收入

由上表可分析出，盛大正处于自身转型期，由以MMORPG为主要收入的企业转型为数字娱乐多元化运营企业。2005年第三季度《传奇》系列进入产品衰退期，收入和平均在线人数分别较上季度下降了8.4%和13.3万人，而其运营的以韩国《泡泡堂》和《冒险岛》为代表的休闲游戏收入达到1.07亿元，较上季度增长了1.9%。网易这边，网络游戏和网络广告收入均有不同程度的增长，主打网游产品《大话西游2》和《梦幻西游》最高在线人数分别达到51.5万和82.7万人，其无线增值服务收入较上季度下降了16.2%。从总体趋势看，网易业务出现逐渐集中和专业的倾向，而盛大则由原来的集中转向分散和多元化。有意思的是，华尔街的投资家们给予这两种不同的变化以迥异的评价。下图为2005年

1月24日～2006年1月24日网易股票价格曲线（橘红）和盛大（绿色）的对比曲线，截止日期的股票价格为网易67美元，盛大15.5美元。



2005年度网易（橘红）和盛大（绿色）股价对比曲线

显然网易由于拥有自主知识产权的产品，进而使开发与运营形成有机结合的整体，能迅速根据市场的变化改善自己的产品与服务，使产品保持了长久的生命力，其业务增长是很扎实的。类似自主研发的企业如金山、目标和洪恩等都是自主研发自主运营，在及时对市场作出反应的同时，减少了产业链环节，获得了较高的利润率。盛大的网络游戏运营业务受到了来自九城、光通、众多中小运营商、集运营与自主研发于一体的企业的强烈挑战。2005年九城代理产品运营的成功，市场产品的丰富多样，进一步蚕食了盛大原有的市场份额；网吧支付系统，骏网、云网和移动小额支付系统的不断完善，使盛大的点卡支付系统不再一统天下，多元化的支付格局使盛大支付系统优势不再；盛大新业务如EZ产品系列、休闲系列和投资的其他业务尚处于培育市场阶段，短期内不太可能产生如网络游戏那样的高额现金收入与利润；作为家庭娱乐中心——"盛大盒子"的前景还不明朗，因此在盛大网络游戏主业出现衰退、新业务难以填补下滑空白的情况下，投资者有理由对其未来表示谨慎。如果从一个更宽泛的数字娱乐领域进行讨论，盛大综合实力无疑还是领先的，在此愿盛大一路走好。

综上所述，从狭义网络游戏范畴出发，笔者认为中国网络游戏标志企业应为自主研发企业，主要业务收入来源为网络游戏产品开发、运营及周边产品等，拥有自主知识产权的上市产品，产品获得市场认可并拥有20万以上的平均在线人数，企业年收入10亿元以上，符合以上条件的目前非网易莫属。因此我认为中国网络游戏的标志企业应是网易公司。如果以网易作为网络游戏标志型企业的行业缩影，就可得出网络游戏行业不仅没有进入衰退期，反而正在继续发展的结论。从如下几家机构发布的统计数据就可说明问题。

2006年1月17日，中国互联网络信息中心（CNNIC）发布《第十七次中国互联网络发展状况统计报告》：截至2005年12月31日，我国网民人数达到1.11亿，比2004年末增加了1700万，网民普及率达到8.5%，而目前全球网民约9.7亿，平均普及率为15.2%。报告显示，在1.11亿网民中，宽带上网网民数为6430万人，目前我国上网计算机数达到4950万台，比2004年末增加了790万……

根据《大众软件》2005年《中国电脑游戏产业报告》的数据，2005年中国网络游戏的市场规模达到65.1亿元，2006年估计将达到71.6亿元人民币。而来自中国社科院发布的文化蓝皮书《2006年：中国文化产业发展报告》预测，今年全球网络游戏营业额将达到56亿美元，未来五年，娱乐市场格局将发生巨大变化。游戏将成为主流，全球游戏市场规模可成长71%，达到860亿美元，而"通过宽带网络和无线上网的方式为客户提供视频游戏和互动娱乐"将成为这一市场的主流。据预测，今年网络游戏市场增长潜力巨大。目前中国网络游戏产业发展已逐步进入自觉和整合时期，原创内容将成为业内企业发展重点……

新闻出版总署音像电子和网络出版管理司副司长寇晓伟在厦门举办的"2005年度中国游戏产业年会"上表示，"2005年，中国网络游戏出版市场实际销售收入达到了37.7亿元，比2004年增长了52.6%。"另据他介绍，"2005年，网络游戏产业继续保持了2004年的增长，网络游戏用户达到2634万，比2004年增长了30.1%。2005年，全国从事游戏自主研发的团队由2004年的73家增长到120多家，增幅达73%；开发的大中型网游达到192款，较2004年的109款增加了83款，增长幅度达76%。"而国内游戏研发从业人员数从2004年的4000多人，增长到12 600人，增长幅度超过了200%。即使如此，对游戏人才的需求还是巨大的……

事实上，游戏市场的火爆是全球范围内的，并不仅仅局限于某个地方和某一方面。市场调研机构NPD Group表示，由于便携式游戏设备的需求强劲，2005年，美国视频游戏硬件、软件及相关设备的零售收入再创新高，达105亿美元。NPD Group认为这主要得益于索尼PS游戏机以及任天堂的Nintendo DS游戏机等较新式的便携式游戏设备的销售增长。显然，整个大游戏市场的表现都是一片欣欣向荣，这也为整个游戏市场走势趋好奠定了基础……

国家正在倡导科技原创和文化产业振兴，网络游戏产业是文化与科技相结合的产物，符合国家振兴文化发展的战略意图，未来必将是以自主原创为主，适量引进为辅的发展格局。网络游戏产业未来还要实现产业强国、自主产品销往全世界的远大理想。这也正是我国网络游戏产业发展的第三阶段：走出国门，向全世界用户提供服务。中国网络游戏产业前景将越来越美好！



《三国豪侠传》是盛大自主研发的休闲类网络游戏，市场反响平平

编者评论：

网络游戏在中国被称为“产业”，应该是2001年以后的事情。2001年，盛大与网易几乎同时进入网络游戏市场，区别在于，盛大一开始就定位自己为代理商，而网易凭借当时已颇具规模的技术力量，走上了开发运营之路。当时看来，盛大无疑是最大的赢家，但这种胜利恐怕连陈天桥自己都始料未及。盛大公司凭借中华网的投资剩余，选择代理网络游戏作为自己的翻身仗本身就是孤注一掷的，在没有资金、技术支持的情况下，代理《传奇》可谓不得已而为之。即便在2001年，《传奇》也算不上一款一流作品，并不出色的画面、空泛的背景内容、众多技术漏洞，与同期上市的《天堂》相差悬殊。但正是这款二流游戏，却为盛大未来发展奠定了坚实的基础。《传奇》在资金方面的收益不是最主要的，用户基础才是盛大最雄厚的资本。盛大当时的成功主要在于陈天桥高超的管理方式和准确的市场预测。《传奇》最大的特点是近乎偏执的追求“装备”、极低的配置要求和上手简单，对于刚刚接触网络游戏的用户和当时的网络环境来说，这三点正是最重要的。再加上盛大公司极为擅长资金流、物流的运作手段（这与陈天桥之前八年的管理经验密不可分），中国网络游戏产业的初始市场基本为盛大所垄断，它也理所当然地成为“网络游戏产业”的标志性企业。

2002年，仅凭《传奇》一款游戏就为盛大带来了六亿元人民币的收入，《传奇》同时在线人数超过65万，与此同时盛大也基本解决了资金问题，这时的盛大开始不满足于运营商，与韩国公司的矛盾也日益加深。不过，当时的盛大依然没有把开发作为主攻方向，虽然《传奇世界》在2003年上市，但其自主开发程度实在有限，开发动机恐怕也不是出于战略目的。但正是这次不算成功的开发，使盛大看到了自身开发能力的匮乏，开始大量收购小的开发公司。2003年1月，盛大收购了深圳一家名为“风林火山”、从事棋牌类游戏和移动技术的电脑技术公司，这也是盛大第一次正式进行兼并。2月，盛大收购全国性移动应用服务供应商——上海数龙科技有限公司。3月，盛大投资成立上海盛品网络发展有限公司，致力于网络游戏开发，并宣布接受日本软银公司4000万美元的投资。6月，盛大与新华控股集团有限公司共同投资成立上海盛大新华有限公司，开发网络游戏周边产品；并参资BOTHTEC研发《银河英雄传》，涉足日本游戏市场的开发。10月，盛大宣布投资成立上海盛锦软件开发有限公司，致力于网络游戏开发，盛大终于有了自己的游戏研发中心。虽然这时市场依然是盛大的天下，不过，一些本土网络游戏开始慢慢进入市场。

通常来说，一款网络游戏的开发周期在两年左右，正因为此，如果2001年开始开发一款网络游戏的话，2003、2005年就成为本土网络游戏的战略年。盛大2005年在网络游戏方面很低调，更多地把精力转移到家庭娱乐、手机游戏和其他娱乐领域。在《传奇》进入衰退期时，盛大网络游戏收入开始由MMORPG转为休闲类网络游戏。有人认为盛大在分担风险，也有人认为盛大已不甘于做一个网络游戏企业，事实上，盛大恐怕早已看到了《传奇》衰退对自身造成的巨大影响，如何度过2005年这个衰退期才是他们的首要问题，毕竟公司已上市，资本运作会更强地影响公司未来发展，而休闲类网络游戏的开发相对于MMORPG要容易得多。从2005年8月开始，盛大的股价一路下滑，2006年仍在继续。一方面原因在于《传奇》衰退，另一方面，盛大过于分散的投资也让人有些摸不到头脑，人们开始疑惑：盛大成功了，但这种成功会维持多久？

相对于盛大，网易从开始就打着“本土企业”的头衔。丁磊作为中国互联网界的一个传奇人物，其充满乡土气的创业历程一直为人们乐道。网易于1997年创立，它的最初定位并不是游戏企业，2001年进入网络游戏市场也只能算是一次尝试。2001年，网易推出了自主研发的《大话西游》，但由于开发运营经验不足，成为一款失败的游戏作品，拱手将还无人拥有的用户群让给了盛大。这时网易看到了网络游戏充满诱惑的市场前景，但由于企业文化的差异，网易依然坚持自己的本土特色，走上了开发之路。网易多年积累的研发力量为其将来的成功打下了坚实的基础，几乎与此同时，金山、目标等国产软件开发商也加入了开发运营队伍中。2002年，网易在《大话西游》的基础上推出了《大话西游2》并大获成功（当时网易大量征求玩家意见，《大话西游》的失败反而成为《大话西游2》成功的关键）。《大话西游2》是一款Q版网络游戏，其轻松明快的游戏风格与《传奇》大相径庭：游戏并不十分强调PK、装备，充满中国特色的游戏背景和交友系统成为吸引玩家的关键。2003年，网易趁热打铁推出同样风格的《梦幻西游》并再次获得成功。2005年，网易公司宣布旗下的《梦幻西游》游戏最高同时在线人数突破53万，目前注册用户已超过2300万，收费服务器199组，成为国内同时在线人数最多的MMORPG，网易第三季度在线游戏服务收入达3.73亿元人民币（主要来自于上述两款游戏），占其总收入的80%以上，此时的网易真正成了游戏企业。

说起网易的成功，就不得不提《大话西游2》独创的推广模式。2002年《大话西游2》推出，网易自创了一套“推广员制度”，简单地说，就是由某位推广员介绍其他玩家进入游戏消费，然后通过计算玩家在游戏中消费的点数来计算推广员的业绩，这样的推广方式不需要太多的广告宣传费用，非常节省人力物力。鉴于《大话西游2》的成功推广，《梦幻西游》

在此基础上加以改进，并将其游戏中内设的经济系统完全配合推广员制度。从某种意义上来说，《大话西游2》《梦幻西游》的成功不仅仅是游戏内容这么简单，其他游戏公司要照搬网易的经营模式，无论在独创性上还是游戏本身的配合度上都存在一定难度。

虽然目前看来，网易模式更具有可持续性和发展潜力，但如果纵观中国网络游戏产业，代理游戏的成功率却比原创游戏高得多。从2001年到现在，本土原创网络游戏可谓不计其数，但真正成功的却屈指可数。代理游戏也许不够大红大紫，但总体来说成绩要好于原创，即便现在，非本土网络游戏依然占据了大部分市场份额，这说明代理游戏也有自身的长处。对于技术力量、资金水平不够雄厚的公司来说，一款制作精良的代理游戏能为其节省大量的精力，即便是像九城这样的大型企业，依然选择了《魔兽世界》作为主要经营目标，可见这种经营模式依然具有很强的生命力。2001年盛大成功了，大家开始学习盛大模式，2005年网易成功了，人们认为网易模式也好。所谓标志性企业是一种方向，但市场永远存在一流企业、二流企业，这就是说，未来一段时间内这两种模式还必将共存于市场。甚至可能会有新的经营方式出现，选择适合自己的经营模式是最重要的。

■心鹰

网易、盛大公司年度发展对比

时间	盛大互动娱乐有限公司（NASDAQ：SNDA）大事记	网易（NASDAQ：NTES）大事记
1997年6月		网易公司正式成立
1999年11月	上海盛大网络发展有限公司正式成立	
2000年	盛大作价300万美元投靠中华网，主营网络卡通	网易正式推出了全中文搜索引擎服务，并拥有国内唯一的互动开放式目录管理系统（ODP）。网易已为广大网民创建了超过1万个栏目，活跃站点的信息量每日都在增加
2001年	韩国公司Wemade来上海为《传奇》寻找中国运营商，盛大遂告别中华网开始运营《传奇》	网易推出了杀病毒、反垃圾和大容量的收费邮箱。网易旗下六大电子邮箱（126.com、163.com、188.com、vip.163.com、yeah.net、netease.com）用户总数已突破1.3亿，并且在免费邮件中提供网络硬盘空间。它还率先推出了首款自主研发的大型网络角色扮演游戏《大话西游》，这款游戏是国内成功运营的第一款国产网络游戏
2002年	《传奇》为盛大带来约6亿元人民币收入，超过国内三大门户网站当年的收入总和	网易推出免费即时通信工具——网易泡泡（POPO）并在原作基础上开发了《大话西游2》
2003年	盛大投资成立上海盛品网络发展有限公司，致力于网络游戏开发；盛大网络与软银亚洲签订战略融资4000万美元协议；盛大网络自主研发的第一款网络游戏《传奇世界》开始公开测试；盛大投资成立上海盛锦软件开发有限公司，致力于网络游戏开发	网易推出大型Q版网络游戏《梦幻西游Online》
2004年	盛大在美国纳斯达克上市，共计发行1380万单位美国存托凭证（ADS），融资1.524亿美元；盛大收购原创娱乐文学网站——起点中文网站；盛大发布消息，已从二级市场收购新浪股票19.5%，成为新浪网最大的股东，盛大为此先后花费了2.3亿美元	网易推出新型社区交流平台——部落（bulo.163.com）
2005年	盛大与长虹签署战略合作备忘录，致力于为消费者构建整合各类型娱乐内容的新型家庭娱乐中心；EZ Mini惊鸿初现；盛大与英特尔深入合作，将联合推广盛大的EZ宽带娱乐综合平台与英特尔的数字家庭平台；2005年盛大财务报告显示，2004年盛大总营收为人民币13.672亿元（约合1.652亿美元），比2003年的人民币6.334亿元（约合7650万美元）增长了115.8%，净利润为人民币6.095亿元。其中80%以上的收入来自于游戏业务	网易已有超过4.1亿名累计注册用户，日平均页面浏览量已超过了6.14亿人次；网易发布截止到2005年9月30日的第三季度公司财务报告。第三季度总收入达4.63亿元人民币（5720万美元），较上一季度增长11.0%，较上年同期增长82.6%。在线游戏服务收入达3.73亿元人民币（约合4610万美元），较上季度增长8.4%，较上年同期增长119.4%。在线广告服务收入达7340万元人民币（约合910万美元），较上季度增长37.3%，较上年同期增长43.8%。第三季度《梦幻西游Online》和《大话西游Online2》同时在线人数最高分别达到827 000和515 000
2006年	在盛大股价持续下跌数月后（从原来的40美元下跌至15美元，降幅达到60%），陈天桥发表言论：“华尔街的分析师完全不了解中国游戏市场。”	2月10日，在无利好消息的情况下，网易股价突然暴涨，以67.01美元收盘，每股上涨了8.13美元，涨幅达到了惊人的13.76%

光通宣称：一亿美金打造一流游戏平台

■本刊记者 生铁


光通首席运营官梁咏伦接受本刊专访

2006年2月15日，光通在北京召开了2006年度网络游戏新品推荐会，正式向市场推出4款全新网络游戏。这是光通在2005年的沉寂之后，首度展开的大规模宣传攻势。这次推出的网游新作包括科幻策略网游EVE Online、韩式MMORPG作品Shaiya、Shine Online和竞速类作品Come On Baby，涵盖了网游的高、中、低端市场。自此光通旗下拥有的产品数量由原先的3款增至7款——而这还只是2006年光通构建综合游戏平台的第一波行动。已有另外数款网络游戏进入了实质性谈判阶段，其中不乏目前炙手可热的一些大作、名作。而更多游戏产品的代理合作，光通将可能会在第二和第三季度全面展开，届时光通的产品线可能还会再翻一番。

相比光通一气签下如此多款代理网游，更让记者感兴趣的是直接操作光通行动的新任领军人——来自香港的首席运营官梁咏伦。此人拥有十多年的IT企业管理经验，具备成功的网游企业管理经验，并且有ACCA注册会计师的资历，在记者进行的访谈中，他体现出丰富的专业经验。虽然他在2005年第四季度才到任，但却迅速签下了多款游戏。在采访中梁咏伦表示，光通目前采取的战略是建立在严格的财务评估和IT业分析基础之上的。玩家是从产品来认识企业的，而不是相反。目前网络游戏运营企业依靠一两款产品的成功来推动自己企业的发展，对于这个市场环境而言，眼光是不够长远的。国外有实力的企业早晚会进入网游运营的市场中与中国企业竞争。而光通通过建立统一平台，增强自己的运营能力和经验，树立品牌形象，并通过代理国外精品、承包韩国和欧美游戏商的美工设计和自主开发游戏来增强企业自身的开发能力，才是中国企业未来的发展方向。梁咏伦很直接地指出，在游戏研发方面，无论策划、技术和项目管理，中国的开发能力与国际水平还相差很远。只有通过代理、代工、共同开发等方式逐步积累经验，才有可能真正提升国产游戏的整体水平。

而对于光通“将在2006年起码花费一亿美金用于建设综合游戏平台”的豪言，梁咏伦解释说，这一亿美元是指未来3年光通投入到网络游戏中的投资及运营收入的总和。P



业界动态

中娱在线推出《乱武天下》

3月，中国原创研发企业中娱在线宣布即将推出大型动作休闲网络游戏——《乱武天下》，游戏拥有100多个场景、100多套真实武术动作，并聘请国际知名的武术导演参与制作。中娱在线声称此款游戏为“新武侠无厘头式游戏”。该游戏为全3D引擎，画面风格诙谐搞笑，并且借鉴了电影艺术的元素。该产品使用中娱在线自主知识产权的“Visionnet”互动软件开发系统开发，该制作系统已被北京市政府列为2005年重大科技项目。该作将成为2006年值得关注的国产网络游戏。



盛大独家代理运营ArchLord



2006年2月9日，上海盛大网络宣布，该公司已同韩国NHN Games公司签署代理协议，拥有3D MMORPG ArchLord在中国大陆地区的独家运营权。这款游戏预计于2006年第二季度进行封闭测试并正式开始运营。ArchLord的故事背景设定在架空历史的古代大陆。该游戏自2005年3月在韩国公开测试以来，受到韩国玩家的广泛好评，并于2006年1月正式商业化。“ArchLord的加盟又为我们的大型游戏产品线增添了高品质的3D游戏内容”，盛大董事长陈天桥表示，“ArchLord融合韩国与欧美游戏特色，兼顾其他流行因素，是风格独特的大型游戏。我们相信这款游戏会吸引中国新老游戏玩家，同时也将进一步拓展盛大实施家庭战略的目标用户群。”

《古墓丽影》第七代劳拉代言人产生

EIDOS公司表示将在4月7日发布《古墓丽影》系列的第七款作品《古墓丽影——传奇》，在这款经典作品的第七代游戏到来之前，EIDOS公司公司突然宣布了新的劳拉形象代言人——一位来自伦敦Bethnal Green地区的年仅20岁的姑娘Karima Adebibe。和之前的安吉丽娜·茱莉相比，新一代的劳拉代言人虽名不见经传，但终归是正宗英国血统了。



DOOM推出电影人偶

改编自DOOM的同名电影自公映以来受到不少媒体的批评，在票房表现上也很一般。不过2月的First4Figures国际玩具博览会上推出的DOOM原型人偶还算有趣。展会上展出的DOOM人偶玩具包括电影中的主要角色和标志性怪物，尺寸为6英寸，还包括许多小部件：残肢断臂、地雷、手枪、匕首等。该玩具预计在2006年5月上市。



“地下城主”汉化完毕

经过半年多的紧张准备，由星空娱动汉化的《龙与地下城——地下城主》（Dungeon Lords）于近期上市。该作由著名游戏制作人D.W.Bradley设计开发，并且依托龙与地下城规则制作，文字量相当大，文化气息十分浓厚，英文不好



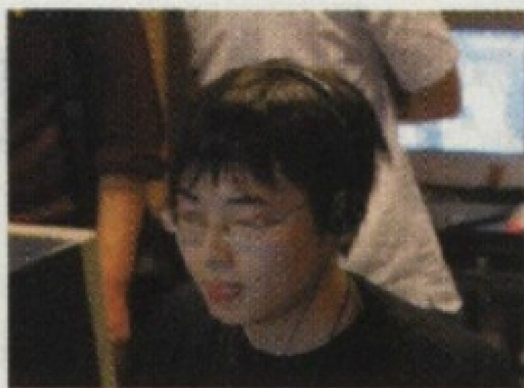
的D&D爱好者们又有得玩了。



电子竞技

IGE2006 中国区预选赛结束 suhO夺冠

IGE2006中国区预选赛近日结束，来自WE.IGE、被誉为“中国暗夜王者”的魔兽选手suhO再次证明了自己的实力，一路过关斩将取得冠军。



WE.IGE.suhO在比赛中

他将获得直接参加StarsWar3总决赛的资格。而亚军则由来自上海的“精灵之王”QcH[Ati]BadPlayer获得。他在半决赛中力克北京选手E-Home.Guangmo成功晋级，获得第三的是亡灵大师QcH[Ati]Gstar，以上3位选手将和WE.Sky一起代表中国参加IGE2006的世界总决赛。

WEG2006 大师赛公布受邀选手名单



WEG大师赛将于4月8日开幕，主办方已邀请世界各大电子竞技赛事的冠、亚军选手/战队参加比赛。联赛日程为30天，世界最顶级的选手将共同角逐总计达15.2万美元的奖金。WEG组委会于昨日公布了2006第一季度大师赛的具体赛程。大师赛是世界主要体育项目中高尔夫球和网球项目的比赛活动之一，方式为邀请世界各大赛的冠军共同参赛，所以获得大师赛的冠军也意味着获得“世界第一”的称号。相信WEG举办的电竞大师赛会受到世界各个国家的关注，WEG也将从2006年开始，每年邀请世界大赛的冠、亚军选手参加这项世界最高奖金的大师

《半条命2》MOD能否再造CS奇迹？

■本刊记者 生铁



玩家用《死或生》中的角色模型替换了HL2中的NPC角色

被国内出版商正式定名为《半条命》的划时代FPS游戏Half-Life，因其开放式的引擎环境，在游戏推出不久，许多热心玩家就开发出了无数或成熟或不成熟的MOD作品（当时正式出版的产品光盘中就附带游戏的开发工具软件）。而民间人士开发的《反恐精英》（Counter-Strike）不仅延长了《半条命》的寿命，也为它的开发商和发行商带来了直接的利益。

而《半条命2》在2004年底推出之后就开放了Source引擎，而且很快就推出了开发工具Source SDK和其他免费MOD软件。这些软件专用于Half-Life 2以及其他支持VALVE Source引擎的游戏。有人利用这些软件将其他游戏中的人物形象导入到游戏场景中，形成了一种游戏文化现象。之后陆续出现了Insurgency、Kreedz Climbing、Dystopia、Crazy Ball等多种基于Source引擎的杰出作品。有些作品在个别特点上甚至超越了原作。



Nuclear Dawn中的游戏截图

Nuclear Dawn是基于《半条命2》VALVE Source引擎的一个MOD版本。该MOD的游戏背景设定在地球的一次末日战争之后。游戏中混合了暴力的第一人称射击和快节奏的实时策略元素。玩家既可以扮演一名指挥官调配资源，为小队成员部署武器和装备、指挥行动，执行任务，也可作为攻击小队成员参与隐秘或正面进攻行动。目前该MOD的官方网站http://www.nuclear-dawn.net/已经上线，而从网站FAQ中我们得知，该MOD将完全免费，正版《半条命2》用户都可通过Steam平台免费下载。预定上市时间是今年第四季。

至于这些MOD中能否再诞生出《反恐精英》这样成功的作品，让我们拭目以待吧。P

《傲世Online》热力公测

■本刊记者 冰河

2月21日，北京西苑饭店，国内知名游戏运营商目标软件举行了主题为“百万人与你共创三国霸业”的《傲世Online》公测盛典。作为《傲世Online》国内的联合运营商，目标软件与连邦软件共同宣布《傲世Online》于2006年2月22日正式公测，而携手国内硬件企业新天下科技、长城电脑等，在全国范围内掀起的《傲世Online》推广风暴也将同时展开。《傲世Online》形象代言人新貂蝉——马苏也亮相公测盛典，并演唱主题曲《傲世千年》。目标软件总裁张淳表示，“作为国内研发投入最大、周期最长的网游巨篇，《傲世Online》的公测既是目标软件更是整个中国游戏行业的一场盛事。”

由合作厂商生产的《傲世Online》系列产品：傲世系列笔记本、傲世系列显卡、傲世系列主板等也在此次盛典上正式亮相。这些产品是由目标软件合作厂商研发生产，并为《傲世Online》做过专业的优化。


《傲世Online》形象代言人马苏会后接受了本刊的专访

为了更好地让更多玩家尽快了解《傲世Online》，目标软件特聘请马苏作为游戏形象代言人，而马苏也特地从浙江宁波正在拍摄《碧血剑》的片场赶来为《傲世Online》助阵。发布会最后马苏身着粉色游戏服装压轴出场，并为大家演唱游戏主题曲《傲世千年》。据悉，目标之前的所有游戏产品都没有主题曲，此次《傲世Online》出品主题曲对目标来说是一次“破例”。目标软件总裁张淳在发布会的致辞中表示，聘请马苏代言网络游戏《傲世Online》不仅仅是看中她的名气，以及在年轻群体中的号召力，更重要的是马苏的气质与游戏的特点非常吻合。《傲世Online》是一款以三国为背景的网络游戏，讲述的是古代三国时期的英雄霸业和儿女情长，对代言人的要求需要具有一种古典气质。不过采访中当记者向马苏求证此说法时，马苏认为自己的性格开朗爽快，具有一种“侠女”的精神，这才是与《傲世Online》这款武侠游戏更相契合的气质。

发布会后的专访中，张淳向记者透露，除《傲世Online》外，目标在06年还将有《风舞天骄》《梦想仙都》（暂定名）《天骄III》等多款游戏进入测试和运营。此外，《傲世Online》业已签约德国、法国、奥地利、瑞士4国，国外的玩家将和国内玩家一同体验征战中国古代沙场的浪漫。

赛。参加本次WEG2006大师赛的受邀选手包括WEG、WCG、CPL、ESWC等世界大赛的冠军。《魔兽争霸III》《反恐精英》两个项目将分别邀请8名个人选手和8支队伍参赛。

GGL《反恐精英》赛场龙虎斗

第二届GGL反恐精英赛已经进入到胜者组决赛阶段，coL和3D这两支北美传统强队顺利晋级。



在2月17日进行的GGL胜者组决赛中，coL在先失一盘的情况下奋起反击，以2：1力克3D率先进入决赛，而3D将与目前的败者组冠军Cyberglobe争夺最后进军决赛的机会。

WCG公布2006比赛项目



世界上最重要的电子竞技赛事之一WCG的赛事组委会于2006年2月15日在韩国首尔宣布，8款游戏被定为2006年WCG比赛的官方比赛项目。其中6款PC游戏包括《星际争霸》《魔兽争霸III》、CS 1.6、FIFA 2006等。在这些项目中，CS的参赛版本由Source改回1.6版。WCG2006总决赛将于10月18日至22日在意大利Monza（蒙扎）举行，这里同时也是世界上最杰出的F1大奖赛举办地之一。同时WCG组委会还宣布WCG在欧洲、亚洲和美洲举办锦标赛的战略计划，这是为了促进电子竞技事业的全球发展。WCG2006欧洲锦标赛于3月9日在德国汉诺威CeBit 2006会展期间举行，届时来自20个欧洲国家的200位选手会参与比赛。

产品信息

《炽天使——二战空骑兵》登陆国内

2月15日，育碧软件（上海）宣布，将在PC平台推出全新游戏品牌《炽天使——二战空骑兵》。育碧软件副总裁Tony Kee表示：“该游戏之前已在Xbox及Xbox360平台上达到了超越我们预期的品质。因此，我们决定把这一品牌向PC平台延伸，以展示其非



凡风采。育碧软件（罗马尼亚）团队之前已经成功制作了PC版《猎杀潜航3》。现在，他们为我们带来了这款更高品质的PC版作品。”在此游戏中，玩家将亲身参与二战最著名的战役，并展现自己的空战技术。作为空军中队队长，玩家将在游戏中驾驶40种经典二战战机与纳粹敌人对抗。游戏的画面相当优秀。

《速度与激情》即将上市

在中国酒后开车肯定被处罚，而在西方更有被司法诉讼蹲大牢的危险，不过你



将可以在《速度与激情》（JUICED）中肆意在街道上飞驰，不仅不用担心接受处罚，也不必担心爱车被撞坏。布卡软件即将在国内推出的此款作品标榜的是能让玩家开着跑车在世界著名都市街头疯狂飚车，享受无法无天的驾驶快感，让飙车速度随着酒精而加温。

《超人特攻队》第二季度上市



游戏《超人特攻队》改编自全球票房接近5亿美元、以幽默风趣著称的电脑动画巨片《超人总动员》。《超人特攻队》游戏结合了紧凑的动作、曲折的冒险、独特的图像风格以及迪斯尼和皮克斯动画的幽默。玩家将在游戏中扮演电影中的主要角色，使用他们的超能力来战斗，再次拯救世界。该产品预计2006年第二季度在国内上市，代理公司仍为俄罗斯的布卡软件。

《冠军篮球经理》即将面市



北京索奥尔公司近日宣布，他们已获得了由北京风雷小组开发的篮球模拟经营类游戏《冠军篮球经理》的全球发行权，并将首先在中国大陆地区发行这一产品。该游戏以美国职业篮球比赛为题材，允许玩家扮演联盟中任意一支球队的经理兼主教练，通过体验丰富的经营内容，经历多重竞赛体验，将队伍培养为最强的劲旅，最后登上总冠军的宝座。作为一名经理人，玩家将会管理一个包括球员、教练、场地等繁杂内容在内的俱乐部，并对球员开展速度、技巧等方面的训练，也要根据赛程和赛事的特色做出配合性的调整和指导。游戏推出日期将在3月宣布。

周润发成为游戏角色



美国Midway公司宣布了开发中的作品《束缚》（Stranglehold）的数张游戏画面。该公司宣称，此款游戏将同时发售Xobx360、PS3和PC版本。该游戏由著名导演吴宇森投资的“TIGER HILL ENTERTAINMENT”游戏工作室开发，而主角由香港著名演员周润发担任，发售日期预定于2006年秋季。从公布的画面看，周润发在游戏里面的形象相当逼真，无论人物建模还是表情神态都十分传神。

国内首款探险网游《华夏 II》夏季开测

华南地区最大的游戏研发运营商之一深圳网域公司日前正式宣布：耗时两年多、投资逾3500万开发的全新网游《华夏 II》已进入后期整合阶段，有望在今年第二季度进行第一次封闭测试，为喜爱冒险的玩家开启一场“史无前例的刺激探险之旅”。另据深圳网域官方透露，目前《华夏 II》的官方网站正在紧张建设中，于3月初与广大玩家见面。



捉鱼Joyes打造手机门户

手机娱乐网站捉鱼网（www.joyes.com）日前宣布正式完成融资成功后的全面改版。新的捉鱼网以手机游戏门户网站的定位亮相。改版后的捉鱼Joyes将专注于提供手机游戏服务，为用户提供手机游戏资讯、游戏攻略、游戏下载、手机游戏个人门户以及手机游戏社区等各种个性化服务内容。目前捉鱼网在北京和成都两地分别建立了采编队伍，以达到在手机游戏资讯方面的快速和权威，还将与手机卖场、终端厂商等多种渠道展开合作，为手机游戏CP/SP提供服务，让用户能方便地得到自己喜欢的游戏，把捉鱼打造成为连接手机游戏厂商与用户的立体平台。据称，捉鱼网目前拥有手机移动娱乐用户800多万，访问其WAP站点的手机用户已超过1000万。



捉鱼网总经理潘世峰

《过山车大亨3——野生动物园》



星空娱动自发行《过山车大亨3》系列以来一直受到各界好评，以全3D的游乐园呈现方式让玩家们更好地融入其中情境，感受惊险刺激的过山车。星空娱动于今年2月再次向全国发售《过山车大亨3》最新资料片——《野生动物园》（Roller Coaster Tycoon3，Wild），玩家将进入丛林野地探险一番，同时体验最新的过山车所带来的刺激与欢畅。游戏新增“丛林”与“史前”系列主题，机械恐龙演出可为你带来全新游戏感受。

神州奥美发布2006年整体策略

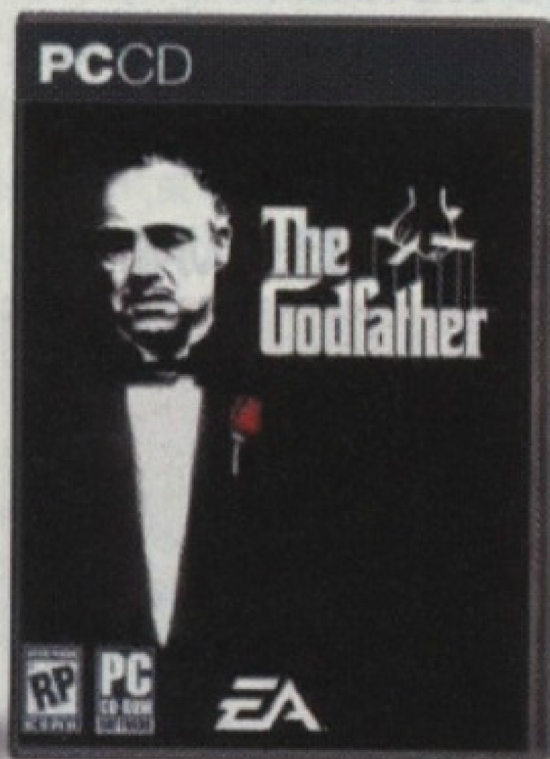
2006年2月18日，神州奥美网络有限公司在北京举办新闻发布会，公布了神州奥美网络有限公司在2006年实行的整体策略。公司副董事长白洁在会上表示，神州奥美整体经营业务范围将从过去单纯的游戏产品推广扩展到普及游戏知识、传播游戏文化、推广游戏社区、推动中国电子竞技运动等方面，致力于将神州奥美建设成综合游戏运营商。在服务层面，神州奥美将建设以奥美游戏网站、客户服务中心、渠道销售服务网点、官方服务论坛4个环节为基础的客户服务通道。发布会上，神州奥美展示了其将在2006年推出的7款游戏，其中包括第一人称射击游戏《超能特警组》（F.E.A.R），养成策略游戏《邪恶天才》（Evil Genius），策略游戏《闪电战2》（Blitzkrieg 2）等。

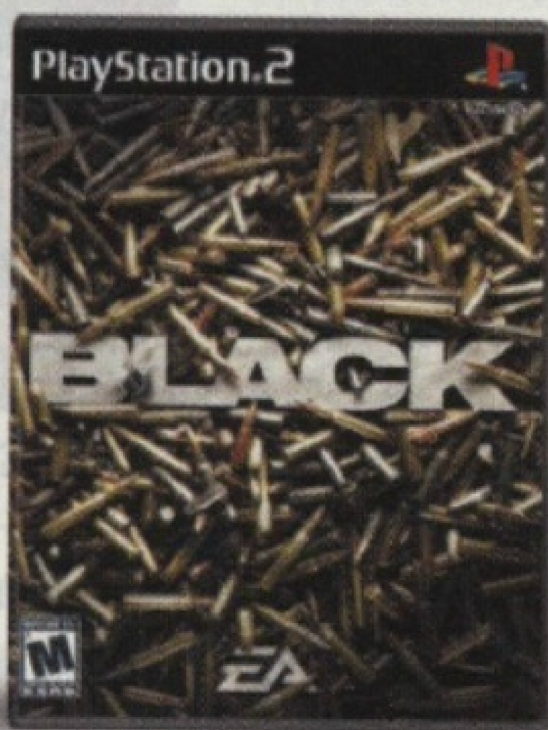
十年蛰伏 一朝出笼

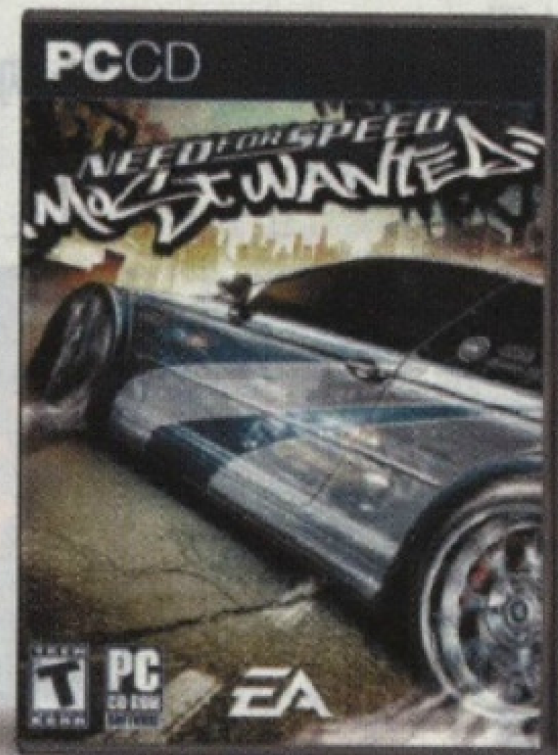
——EA空降上海

■本刊记者 生铁









2006年2月6日，上海。世界上最大的互动娱乐软件开发商和发行商——美国艺电公司（Electronic Arts，以下简称EA）于上海张江高科技园区正式成立"艺电计算机软件（上海）有限公司"，借此迈开了EA在华全新发展战略的坚实一步，这无疑也将成为2006初中国游戏界的一个标志性事件。

实际上，早在1996年EA就进入中国，在北京设立了分支机构。同一年，法国育碧公司也在上海设立了自己的分支机构。但两家公司后来的战略方针有所不同。育碧在中国游戏类软件的发行工作一直没有间断，但实际上它在中国吸纳最多的是游戏软件开发人才。与育碧公司在上海400多人的团队规模相比，EA在2005年之前，其设立在北京的办事处一直没超过5个人，但每年在国内出品的产品却并不少。翻译、发行甚至一些界面的汉化工作，都由北京办事处的人员负责。EA自有产品的出版途径是通过进出口代理商向新闻出版署申报。

总部设在美国加州雷德伍德市的Electronic Arts Inc.是世界最大的互动娱乐游戏软件开发公司之一。该公司成立于1982年，在全球开发、出版发行和推动供电子游戏主机、个人计算机和互联网使用的互动软件。EA将其产品在4个品牌名称下销售，它们分别为EA SPORTS、EA GAMES、EA SPORTS BIG和POGO。EA 2005年度的业务收入为31亿美元，有30余款产品的全球销售量分别超过百万套。

此次EA选择在中国上海建立外商独资企业，使人意识到，其实EA对中国市场一直保持观察。上海的游戏产业近几年来发展十分迅速，而位于上海张江高科技园区的上海市文化科技创意产业基地更是中国网络游戏产业的第一高地，据说在此运营的网络游戏的销售收入已占全国70%的市场份额。张江高科技园区成立于1992年7月，位于浦东新区中部，园区集中体现创新创业的主体功能。

经过13年的开发，园区构筑了生物医药产业、信息产业链和创新链的框架。目前，园区建有国家网游动漫产业发展基地等多个国家级基地。在科技创新方面，园区拥有多模式、多类型的孵化器，建有国家火炬创业园、国家留学人员创业园。至2005年9月，园区累计引进注册企业4141家，吸引投资额133.57亿美元，完成固定资产投资额达670.47亿元人民币，吸引跨国公司研发中心91家，累计申请专利3122项。2005年9月，国家新闻出版总署又授予张江"国家网络游戏动漫产业基地"的称号，更为网络游戏产业在张江的新一轮发展起到了推动作用。选择在这里成立公司，不仅可为EA的运营赢得及时有效的市场反馈，也为今后EA中国工作室的成立，吸引本地化人才自主开发本地化游戏奠定了厚实的基础。

对于EA落户张江，上海市浦东新区区委副书记、区长张学兵对记者表示："EA的进驻，无疑将为张江发展文化科技创意产业增加新的推动力，为中国网络游戏产业培养更多更优秀的本土人才，进而拉近中国这一网络游戏的世界第一大市场与网络游戏研发世界先进水平之间的距离。浦东新区政府将竭尽所能，为EA的发展创造良好环境，共同打造中国网络游戏产业美好的明天。祝愿EA在中国的事业蒸蒸日上！"

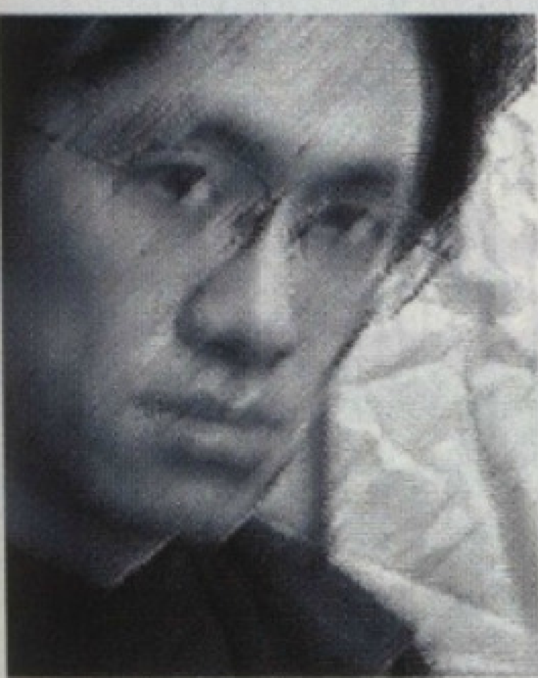
对于今后的在华拓展计划，EA全球发行业务高级副总裁、EA中国执行总裁韩力克（Mr. Erick Hachenburg）表示："中国游戏市场拥有无可匹敌的勃勃生机和无限潜力，正日渐向全球网络游戏的领军地位迈进。我们计划通过投资建立游戏制作室，引进EA在全球的成功经验和世界级的顶尖技术，吸引国内优秀的创意人才，通过众多的培训课程，精心培养新一代的游戏开发人员。此次，艺电计算机软件（上海）有限公司的成立正是至关重要的第一步棋。"

在韩力克的这段话里，"网络游戏""游戏开发"是重要的题眼。EA今后两年内在中国有何举措，请继续关注本刊今后的报道。



抓小偷，不能只靠老百姓

■本刊记者 Littlewing



说起网游盗号者，玩家无不恨之入骨。说“杀之而后快”夸张了点，但这群盗号者若落到玩家手里，被海扁一顿是免不了的。记者本人和编辑部诸多编辑也曾是受害者，当前不久网游盗号者被判刑时，大家个个拍手称快。

这是宁波警方破获的一起网游帐号盗窃案。日前在宁波市海曙区法院正式审理，法院认定被告张斌盗窃罪成立，判处张斌有期徒刑1年、缓刑2年，并处罚金5000元。

2005年2月，家住宁波市海曙区的张斌在网上出售某网络游戏的游戏账号，并在帖子上介绍说，该账号不仅级别很高，而且有很不错的装备。江苏省南通市的申某按帖子上的电话联系了张斌，双方将价格定在4800元。同年3月上旬，申某将4800元打进张斌的银行卡里，张斌则将游戏账号和密码给了申某。申某拿到游戏账号后高兴地玩了几天，可是没过多久，申某再次上线时发现游戏账号被盗了。申某赶紧电话联系张斌，却发现张斌的手机已经停机。申某感到自己被骗后报警。通过调查，宁波警方于3月28日将张斌抓获。

张斌涉嫌盗取账号的案件被送交宁波海曙区检察院起诉。检察官认为，虚拟财产在本质上属于不动产，具有可支配性，它能在不同的游戏者之间进行有偿或无偿转让而不损害财产的价值。总之，虚拟财产可以成为盗窃罪的犯罪对象。因此，法院审理认为，张斌的行为符合盗窃罪的构成要件，并据此对张某作出了处以有期徒刑和罚金的判决。

宁波网游帐号盗窃案的判决的司法意义不言而喻，通常此类案件都很难处理，因为以往没有类似案例，此案的判决将为以后虚拟财产案件提供一个极具参考价值的案例，或者说，这一案件的判决将直接影响此后虚拟财产案件的判决。张斌被处有期徒刑和罚金，表现了国内立法和司法上对网络虚拟财产的承认已经成为一种趋势。此案的另一个重要意义，就是给希望通过法律手段维护自身权益的网络游戏玩家打了一针强心剂，面对盗号者，他们不再任其宰割，可以站出来反戈一击。这一判决对盗号者的震慑也不言而喻，一个虚拟世界中的账号也能让他们锒铛入狱，在再次犯罪的时候，他们就要掂量掂量盗号的收益，是不是值得冒这个风险了。

一直以来，消费者对虚拟财产维权很少能收到回应，光通、金山等公司都遭遇过玩家虚拟财产被盗之后维权的问题，然而结果大多不了了之。事实上，在网络游戏这个特殊行业中，消费者作为弱势群体，特别需要司法界的参与，为他们虚拟财产的安全提供更多的法律保障。因为在账号被盗时，游戏运营商所能提供的补偿是很有限的。比如《魔兽世界》被盗号的玩家，在电话联系运营商客服之后，都无法很快找回装备，纵使每日一电反复督促，遗失的装备也只能恢复七八成，而且玩家一年只有一次恢复的机会，所以有些玩家甚至在丢失账号之后“攒着”这次机会，如果丢失时身上的装备不太好，就忍痛不去找回，留着以后万一装备好了、等级高了账号丢失时再用。

我国《合同法》第三百七十四条规定：保管期间，因保管人保管不善造成保管物毁损、灭失的，保管人应当承担损害赔偿责任，但保管是无偿的，保管人证明自己没有重大过失的，不承担损害赔偿责任。很显然，玩家并未向运营商缴纳保管费，玩家与运营商之间就是无偿保管合同关系，所以只要运营商没有重大过失，就不应当承担赔偿责任。判断有没有重大过失的标准就是有没有在技术控制范围内做到注意义务，事实上，这个标准很难界定。因为盗号者的手段也在不断升级，尤其是通过木马盗号，更是防不胜防。玩家即使有意识通过法律手段来维护自己的虚拟财产，运营公司不予以配合也是枉然。

这次网游盗号案件能告破并且最终将犯罪嫌疑人严惩，网游公司的作用是不可缺少的。没有网游公司的介入，消费者很难提供足够的证据，侦破机关也难以找到破案的线索。毕竟玩家只是受害者，光靠他们是无法将愈发猖獗的盗号者绳之以法的。前不久，《热血江湖》协助警方破获了一个盗号团伙，给了《热血江湖》玩家以极大的鼓励，另一方面也树立了公司在玩家心中的信誉度。网游公司通过有关职能部门配合施行取证、抓捕工作，通过正规渠道解决网络安全问题的实例已经摆在我们面前——抓小偷，不能只靠老百姓。P

类　型：即时战略
制　作：Digital Reality
发　行：CDV Software Entertainment
上市日期：2006年5月
推 荐 度：★★★★



前线——转折点
War Front：Turning Point

■北京 Fas

如今，游戏市场上以第二次世界大战为背景的游戏可谓多不胜数，有些老玩家甚至开玩笑说，进行二战游戏的时间比二战本身的时间还要长。在动作射击类游戏方面，《荣誉勋章》系列、《使命召唤》系列以及《战火兄弟连》系列都堪称经典；而在即时战略类游戏方面，我们就不得不提到《突袭》系列和《闪电战》系列了。印象中，CDV Software Entertainment推出的二战游戏都是精品，尤其是《突袭》系列曾被广大玩家公认为最出色的二战游戏。不过，随着大量的同类游戏不断充斥市场，这类游戏的发展空间已越来越小，要想在激烈的竞争中占据一席之地，就必须推陈出新。目前，CDV Software Entertainment与Digital Reality正在联手开发制作一款全新的二战背景的即时战略游戏《前线——转折点》，但它又不能算是一款纯粹的二战即时战略游戏，因为它将玩家带到了一个虚构的历史事件中。尽管它是标准的即时战略游戏，与其他同类游戏相比并没什么不同，仍然是以建设基地、生产作战单位和采集资源等传统即时战略因素为主，但开发者在游戏的故事情节和视觉效果方面却下了一定的功夫，进行了大胆的尝试。


轰炸机的引擎喷射着火光


街灯下的坦克装甲闪现着金属光泽


空袭警报，敌人来轰炸了


地空大战，难分胜负


几辆坦克同时开炮轰击，威力惊人

假想的世界大战

与其说本作是一款二战游戏，倒不如说它是一款以第三次世界大战为背景的游戏。为什么这样说呢？因为游戏还没有正式开始，纳粹头子希特勒就已被刺身亡了。其实，在其他的二战游戏中，将希特勒锁定为刺杀目标的作品为数不少，但一上来就让希特勒成为


机械化部队具有极强的战斗力

"甩货"的游戏却从未有过。而在本作中，希特勒则痛快地失去了成为战争狂人的机会。这并不意味着战争也随即停止，德国与盟军之间的战争仍在继续进行着（战争当然要继续进行了，否则也就没有这款游戏了）。随着战争的发展，德国新政府不断扩充国力，加强了新型武器的研制工作。在开发了大量超级武器之后，德国人最终发动了海狮行动（Operation：Sea Lion），成功地入侵了大不列颠。而后，德国人继续凭借着超级武器击退了盟军的诺曼底登陆，迫使同盟国在南欧进行游击战斗。很多年过去了，战争硝烟依然在欧洲大陆上蔓延，同盟国和轴心国陷入了无法摆脱的战争旋涡。而玩家将扮演同盟国一方，捍卫世界和平。

假想的秘密武器

Digital Reality充分发挥了想象力，让大量的"秘密武器"出现在游戏中。制作小组仔细查阅了相关的战争资料，游戏中出现了一些现实世界中双方努力研制的武器。比如Panzer装甲坦克、ME-232喷气运输机、B-52轰炸机以及携带原子弹的V2导弹车等，但是其他一些武器却明显带有幻想味道。比如，美国除了拥有原子弹之外，还拥有一种叫做"地震炸弹"的强大武器。它能以炸弹爆炸点为中心，将方圆大范围内的所有建筑物和作战单位全部摧毁。而苏联则拥有"卡可夫"（Kharkov）重型装甲坦克，不但体积巨大，而且装备有5个炮塔，可分别瞄准多个目标，同时发射多枚炮弹进行攻击。此外，苏联还拥有让作战单位无法移动的冷冻射线技术，并且这种射线也能让建筑物停止相应的生产。


难道是间谍卫星？

真实的游戏图像

故事情节是假想的，秘密武器也是虚构的，但游戏图像却是真实的。毕竟，故事和画面是游戏的两个主要亮点，特别是在视觉效果方面，Digital Reality进行了大量认真细致的工作。首先，每个作战单位模型的细节化程度都是极为显著的。比如，当卡可夫巨型装甲坦克在街道上隆隆行进时，可看到用于伪装的绳网将会随着坦克的前进而不停摆动，坦克装甲上的风化痕迹也清晰可见。另外，各种建筑物的纹理渲染也处理得非常细腻，使游戏世界看起来更为真实。其次，游戏使用了动态光影引擎，光影效果表现得十分壮观。当V2导弹发射时，导弹尾部喷射出的火焰将导弹发射架映照得通红；特别是在夜间激战中，剧烈的爆炸将照亮整个夜空。不过，按照CDV所说，特殊的动态光影并不只是对游戏画面起到装饰作用，而且在游戏性方面也具有一定的战略意义。在游戏中，每个作战单位都有视线范围，并且受到日夜变化的影响。如果在夜晚适当发射照明弹，对于提高作战单位的机动性和战斗力将是非常重要的。


不同类型的坦克混兵作战

其实，说到游戏图像，给人留下最深印象的还是爆炸效果，尤其是炸毁敌人的建筑物或战车时，巨大的爆炸效果让人感到极为震撼。在一些细节处，游戏还增加了较有新意的设计。比如，游戏中的桥梁可以被炸毁，以便阻挡非两栖战车的行进。不过，为了不让玩家在面对断桥时束手无措，游戏中还设定了可修桥补路的作战单位。他们能重新修建损坏的桥梁，只不过新桥的桥面与原先的相比宽度将有所减小。此外，游戏中的一些固定炮塔可进行主视角操作，虽然玩家将为此牺牲一些视野范围，但是能大幅度提升射击准确度。

结语

总体来说，《前线——转折点》正努力地尝试着一些创新以增加游戏乐趣。从目前情况看，精彩的视觉效果是无可挑剔的，而离奇的故事情节也会在单人战役模式中带给玩家一些惊喜。只不过传统的即时战略游戏模式，能否让玩家对游戏产生兴趣还是一个未知数。好在CDV和Digital Reality承诺将在游戏的战略层面上加大深度，相信在游戏正式推出之前的时间内它仍将不断被"抛光打磨"。因此，对于广大喜爱即时战略游戏的玩家来说，本作还是颇为值得期待的。P

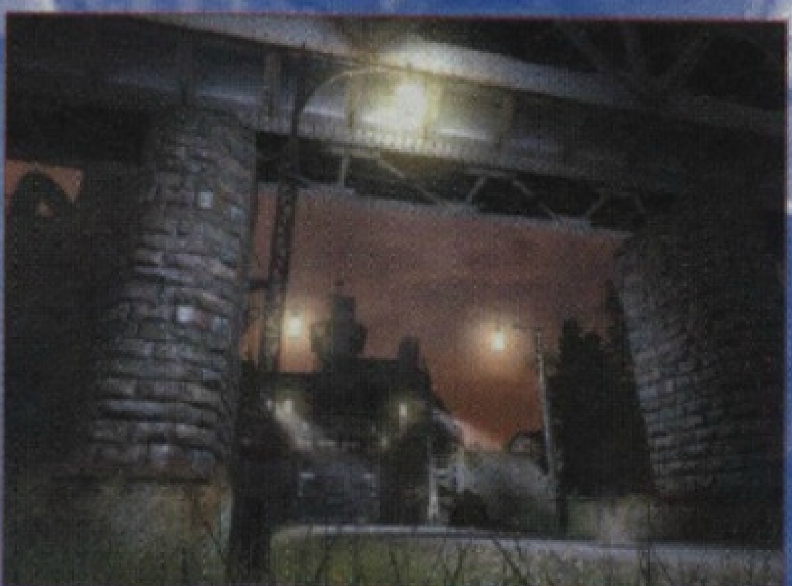

猛烈的轰炸

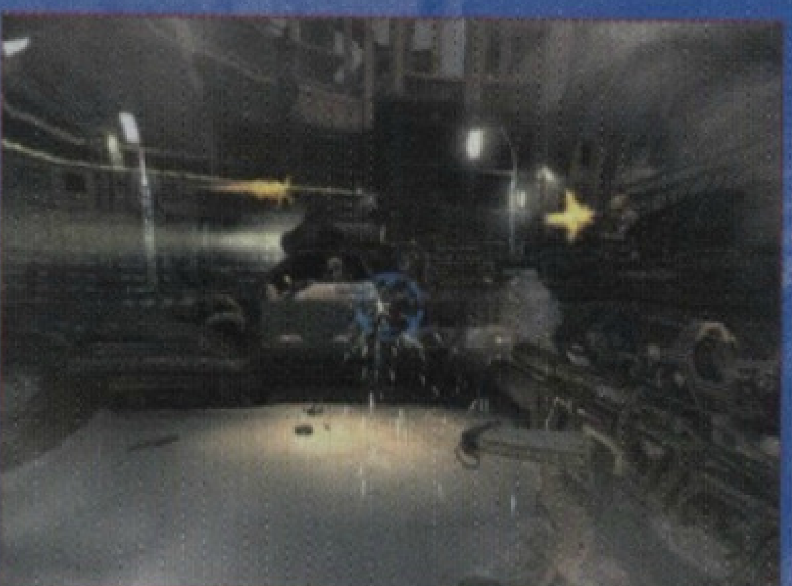
类　　型：动作射击
制　　作：Saber Interactive
发　　行：Atari
上市日期：2006年3月
推 荐 度：★★★★




就连水波的流动感也被营造出来了


敌人戒备森严


钢铁城堡


与敌人展开近身战斗


室内场景制作得中规中矩

时空游侠 Timeshift

■江苏 防弹手柄

与时间悖论对抗

美国国家宇航局飞行员Michael Swift在退役后依然为政府发挥余热，他接受了新任务：乘坐时光机器回到过去。由于时光机技术尚不完善，它很有可能把人传送到侏罗纪或者白垩纪去，所以必须先把Michael Swift传送到20世纪初的某个年代，去安装分割近代与古代时间线的探测器。任务一切顺利。为了避免出现时间悖论，Swift没有和当地人发生任何接触，尽可能不去改变当地的事物。但当他回到现代后，和平的世界消失了，取而代之的是一个由法西斯主义独裁者Krone统治的暴力横行的时代。原来在Swift执行任务的同时，时光机器的发明人之一Krone回到了过去。他召集了一支纳粹式的军队，并配备了现代化武器。在统治全世界后，他还丧心病狂地将时光机器量产化。无数暴徒利用时光机器回到过去，用《回到未来2》中的那些手段（比如提前获知自己青年时代的彩票号码、股票涨跌）为未来谋取自身的利益。同时，由于时间悖论的产生，未来世界也变得更加混乱不堪。在道德沦丧、暴力横行的未来世界，唯一的希望就是反叛组织“红色之手”。让世界恢复本来面目的方法，就是周转于1911年的欧洲与未来世界，与Krone率领的军队斗争。


可以清晰地看到枪火

以时间为武器

Swift的基本武器是Chronomicon时光机和一套被称为Quantum Suit的战斗服。顾名思义，后者是为了让穿着者的原子结构在进行超光速时空旅行时不至于受到破坏。目前制作组公布的可供发动的时间特技有3种：倒转、放慢和

停止。在《波斯王子——时之砂》中玩家早已领略过时间特技，但本作的这3个环节绝对是玩家意想不到的。

时间停止：游戏中所有有机生物的活动全部停止。不要指望能利用它来屠杀丧失战斗能力的对手，因为它维系的时间很短。其目的是为了配合玩家的战术使用。如在Saber的官方试玩影片上演示的一个关卡，“红色之手”成员用汽车炸弹这种古老的办法对付被10米厚钢筋水泥墙包裹的敌方要塞，要塞的城墙上还有20名士兵和4门50mm口径速射炮。正常状态下，无论有没有Swift的参与，玩家和友军的强攻都会在一分钟内被彻底瓦解。此时，时间停止特技就会在战术上发挥强大的作用：Swift利用它让对方的火力压制停止，利用短暂的间隙从一个又一个弹坑跃进，趁机狙杀对方的士兵；然后恢复一定的MP，再次发动时间特技……反复几次之后，主角在枪林弹雨中登上了城墙，占领了一座固定火力点；在获得大口径武器后，对方的防御瞬间土崩瓦解。由此可看出，时间特技的使用必须配合玩家的思考。

时间停止在游戏过程中可产生很多有趣的战术。当你手持一支.38口径的左轮手枪，而迎面扑来6名全副武装的特战队员时，你可停止时间，对着每个队员发射一枪。此时子弹不会立刻奔向他们，6枚子弹以停止的状态漂浮在玩家面前。当你恢复正常时间时，你会看到6名敌人同时被击中。在某个敌人用短枪对你扫射时，你可冻住他，然后将其推到其同伙身后，也可用拳打脚踢的方式改变他的射击方向。如此一来在恢复时间后，那些同伙就会非常郁闷地被自己人打得鸡飞狗跳。

正常的迷宫探索也需要时间特技。遇到必经之路上的一个高台，使用火箭跳么？这可不是Quake。此时需要玩家用枪击飞地上的箱子，当它飞到半空时停止时间，用这个悬在半空中的神奇台阶“更上一层楼”。



强大的冲击波将敌人震飞

玩家学会更高级的特技等级后，可指定场景中的哪些物体的时间发生改变。当某个敌人将手雷丢过来，你可用“时间倒转”让手雷飞回去，而手雷的引信维持原样，这样敌人就会在诧异中被那枚自己扔出去的“飞去来器”炸上天。

《波斯王子——时之砂》中当王子操作失败跌入深渊后，唯一可让他活命的特技就是“时间倒转”。而在《时空游侠》中，时间倒转与玩家活命与否没有任何关系——玩家之所以可在不受时间状态影响下行动的原因，全靠那套Quantum Suit战斗服。它可“隔离”时间变化对主角原子结构所产生的变化，也就是说，不可能用时间倒转的方式来让刚才射入主角身体的子弹回归原来的位置。即便你不慎掉入了悬崖，也无法使用“倒转”来重新回到地面。换句话说，“倒转”特技只能针对敌人，无法影响使用者。尽管如此，该特技在实战中也是相当有用的，它可挽救队友的生命。在潜入任务中，当敌人发现主角而按下报警器时，你可将时间倒转到10秒以前，也就是说让自己已被发现的事实成为“未来”，自己仍有机会选择其他的行动方式来避免危险的发生。

尽管Chronomicon所提供的时间魔法相当强大，但它并不是可随意使用的。每次发动魔法都会消耗能量。Swift使用的武器依靠Chronomicon从未来传送，每次只能同时装备3种武器（肉搏、自动速射武器和魔法武器）。传送新式武器需要耗费能量，并且在使用未来武器时，能量槽也在缓慢地消耗。当能量由于不合理使用而告罄时，不但Swift会丧失“乾坤大挪移”的能力，还有可能陷入手无寸铁的危险境地。

武器

Saber Interactive的首席美术师Anton Lomakin负责游戏的枪械设定。《时空游侠》的武器以现实为素材进行大胆加工，从中你将会看到加装大弹鼓的M4、后装弹夹的XM-8，或者是加装六角伸缩托的AK-74U。当然，科幻武器也是必不可少的。

蜂窝手雷： 看起来像个黑色大蜂窝的恶心装备，在打开保险后，会在空中解体为20枚有稳定翼和推进器的子雷；升级后的蜂窝雷可以锁定，甚至跟踪敌人。敌人当然也有这个东西。对付它，你唯一要做的事情就是像Neo对付Smith射来的子弹一样——Freeze住时间，选择逃命或者放缓它们的速度，然后在空中一一击破。

雷击浪涌大炮： 前所未有的攻击武器。它发射的其实是一堆废旧磁性螺丝，只不过另一头导线连接主武器内部那套10万伏的恐怖电源。发射后可附着在目标的武器或盔甲、护盾上，敌人不会马上毙命。如果想活命，只有在HP耗光之前将使用者击毙。而这几乎是不可能的，因为雷击浪涌大炮是一种失能武器，它可配合玩家的物理攻击使用，取得事半功倍的战术效果。

敌兵

位移兵： 是一种可随意改变自身分子结构的魔法士兵，他的基本能力是将自己瞬间从房间的一个位置传送到另一个位置。对于没有侧面、后方保护的玩家而言，这是非常危险的。当位移发生后，你可使用“倒转”来让他们重新出现在原来的位置。

闪电兵： 手持速射转轮机枪且高速移动的危险兵种。看来对付他们，放慢特技是必不可少的。

风暴兵： 这类兵种正面有非导体的能量盾保护，你可在使用时间停止特技后绕到他们的后方解决他们。

雷霆兵： 这类兵种的武器是玩家无法使用的猎犬飞弹，具备跟踪制导能力的一击必死武器。P

类　型：驾驶＋射击
制　作：Targem Games
发　行：Buka Entertainment
上市日期：2006年中旬
推 荐 度：★★★☆



重装卡车——末日浩劫
Hard Truck：Apocalypse

■北京 迷路狗狗

近年来，俄罗斯电脑游戏领域呈现出一片欣欣向荣的景象，不断有题材新颖、制作精良的作品带给玩家耳目一新的感觉。

归于Eneri Group门下的Nival Interactive越来越注重迎合北美市场，开始在游戏中融入大量美式游戏常见的元素。隶属Nival的Targem Games小组作为《重装卡车——末日浩劫》的直接开发者，自然深得老东家的教诲。人们会发现这部作品中隐藏了大量经典游戏的影子。《异尘余生》所表现出的核战后凄凉的世界、《暗黑破坏神》中动作RPG的创意、《极品飞车》里的车辆改装系统以及《雷神之锤》等游戏中的火爆场面，在本作中都能找到相对应的内容。游戏在吸收前辈经验的同时也表达出向先辈致敬的意思，相信熟悉上述游戏的玩家看到本作时一定会勾起许多回忆。此外，勇于将如此众多的元素糅合到一起，也可看出Targem Games制作组成员过人的胆识。



机枪向四周敌人猛烈扫射



贫瘠大地上残垣断壁的废墟



导弹飞来，装甲车在劫难逃

本作的故事情节设定在核战之后，满目疮痍的世界中遍布着残垣断壁的城镇。玩家所要扮演的角色就生活在这样的背景下，作为一名赏金猎手，在游戏初期玩家必须为自己的生活而四处奔波。文明社会才有的秩序在此时已经荡然无存，凶杀随处可见，匪徒四处横行。因此，一辆全副武装的重型战车就成为玩家周游世界、保存性命的重要工具。随着游戏剧情的逐步深入，无疑还有更大的阴谋等待玩家去发现。



重型卡车呼啸着驶来

游戏的画面偏向于灰暗压抑的另类风格，各种造型荒诞奇异的卡车，同现实中人们所熟悉的车辆在外形上有着天壤之别。游戏对车体细节的刻画尤为值得称赞，尽透出游戏的精致与严谨。在景物处理上，本作的表现虽然并不突出，但也算中规中矩。灵活运用色调变化的方法以及绚丽光影效果的点缀，恰到好处地弥补了略显



四周全是报废车辆的垃圾处理厂



轻型战车向敌人开火

单调的环境与风景。

在故事情节的发展上，本作的处理手法非常类似于自由度极高的美式RPG。在冒险旅途中，玩家会在地图上发现许多大小不一的村落与城镇，玩家可在此处休养生息或者买卖物品。本作包含了一个动态的经济系统，每个地区的物价水平都不同，玩家可依靠倒卖货物来赚取其中的差价从而走上致富之路，这样的设定有些类似于《大航海时代》。同时，每个城镇还有许多任务等待着玩家，完成之后不仅会得到丰厚的奖励，而且在该地区的好感度也会有所提升。


3枚导弹同时发射的壮观场面

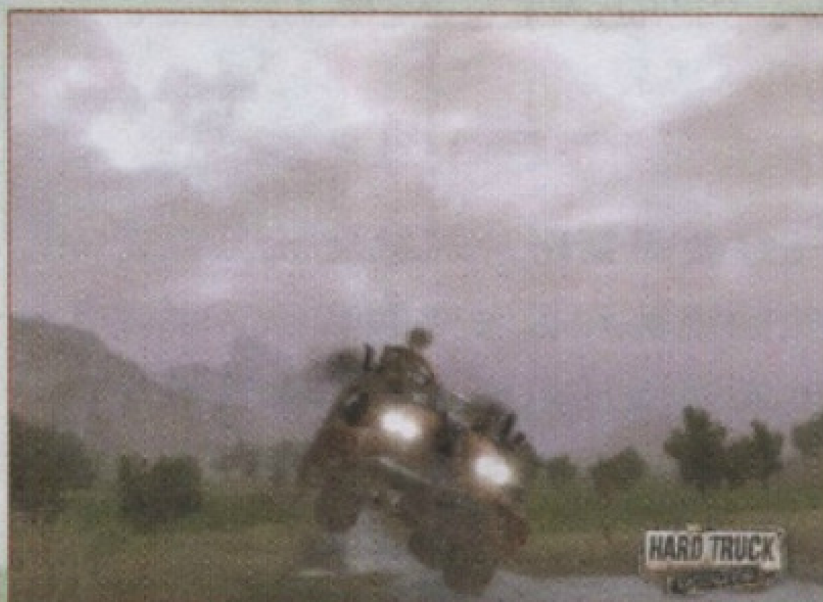

垃圾处理厂内庞大的机械手臂


游戏的光影效果十分出色

令人遗憾的是，这部作品里玩家自始至终都将只能操控各种车辆，并不能像GTA系列那样控制主角下车在路上随意跑来走去。好在本作便捷的操作方式让人略感欣慰，W、A、S、D键对应车辆的不同行驶方向，而鼠标则控制车体主


直升机掩护地面的重型卡车


发电站周围电光四射


阴雨朦朦的大地与飞驰的卡车

武器的瞄准与射击，这种形式相信玩家都不会感到陌生。此外，翔实的地图会保证人们在庞大的世界中不至于迷失方向，明确的雷达指示能让人在紧张的作战之余对整个战场的形势及敌我单位分布情况一目了然。

狡猾的电脑AI会给玩家的游戏历程添加许多困难，尤其是面对多个电脑对手时，他们之间灵活的战术运用准保会让那些未做好充分准备的玩家叫苦不迭。除了偷袭、包抄这种简单战术外，诱敌深入等诡计也已为电脑所掌握，敌人甚至在车辆遭受重创后还会亡命般地冲过来企图与玩家同归于尽。当然，战胜如此强悍的对手，玩家所获得的奖励也十分可观，不仅可将对方车辆所携带的货物据为己有，同时还能将报废的车辆维修后再次使用或直接变卖以赚取大笔金钱。

同赛车类游戏一样，本作中繁多的卡车种类必定会让体验者感到目不暇接、眼花缭乱。从轻型到重型，游戏里的车辆共分为5类，每种类型都有自己的优势和缺点，玩家应根据任务需要合理进行选择。比如：小型车辆速度快、灵活度高，便于进行游击战和偷袭任务；中型战车各种特点比较均衡，适合完成运送货物等任务；而重型卡车能装载大量枪炮与弹药，作为一个名副其实的移动堡垒将成为全歼敌军任务的不二选择。

更让人兴奋不已的是，该游戏还引入了《极品飞车——地下狂飙》系列里人们拍手称赞的车辆改装系统。玩家可根据自己的喜好制造出一款风格另类、外形新颖的汽车来，车体的每个零部件都有数十种替代品可供选择，让人体验到自己动手DIY车辆的无穷乐趣。不仅车体的颜色可改动，车上的武器系统也可随意搭配及拆装组合，这样一来玩家辛苦赚得的血汗钱也终于有了用武之地。此外，出色的音效与背景音乐也起到了良好的气氛烘托作用。贯穿于过场动画之间的人物对话，武器开火和弹药爆炸时的震撼效果，这些都会真实地再现在游戏之中。加上作战开始后急促、有节奏感的音乐，让人不禁精神高度紧张、热血沸腾地投入到激烈的战斗当中。P


机枪向敌方建筑物射击

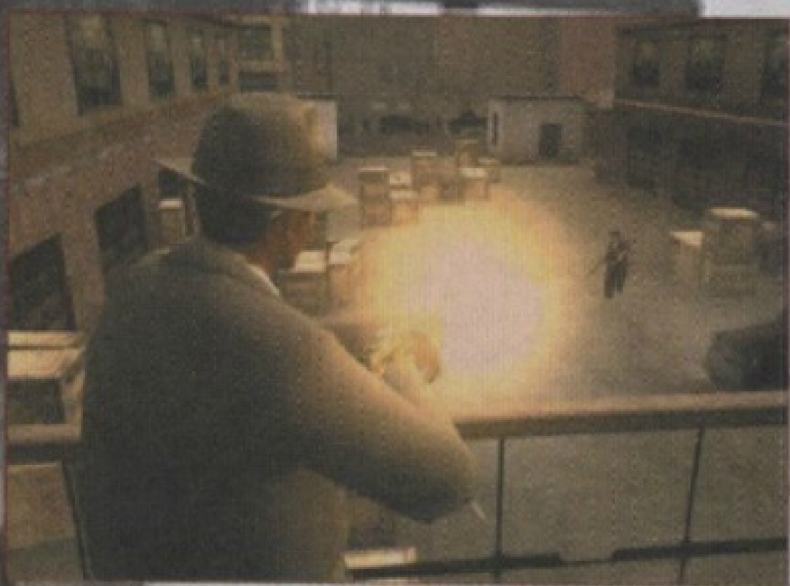

贫瘠世界里行驶的重型卡车

类　　型：动作
制　　作：Electronic Arts
发　　行：Electronic Arts
上市日期：2006年3月27日
推 荐 度：★★★★☆



教父 The Godfather

■江苏 防弹手柄



暗杀？不，只是“练习射击”而已



贿赂也是一种手段，但要看对象



要注意你要恐吓的对象，不是人人怕你的

经典黑帮影片《教父》，并无同题材影片那样的暴力血腥。导演运用近乎完美的镜头和极考究的音乐，讲述了一个人在权势中最终陷入孤独的无奈。影片的游戏版从风格上与原作是相同的，尽管它是一款以GTA为基本构架的动作游戏，但动作打斗并不是游戏的唯一主题。

在游戏开头，老教父接受了你的吻手礼，下面你就正式成为这个家族式社团的一员。玩家的目标就是通过自己的努力，有朝一日成为真正的教父。

这款游戏从一开始，就没打算做成一个将电影情节划分为一个个任务的单线式作品。当然，部分任务的设计也参考了电影情节的交代。例如，影片中教父为意大利偷渡者安排合法居留权和工作机会。这些任务绝非单纯地拿着大号左轮或者冲锋枪就可办到的，而是要求玩家在大多数时间内，通过自己的努力来获得“影响力”和“金钱”这两项关键数值。

游戏设计了别具一格的谈判/威逼系统。游戏中有超过100个地点（政府办公地点、商店、黑帮团伙所在地）和175名NPC可实施“影响力互动”。基本的影响方式是谈判和恐吓。两种方式的使用取决于玩家的影响力、金钱和在家族中的地位，因为多数任务光靠打打杀杀是无法完成的，这个系统对于游戏方式而言是至关重要的。影响力就是玩家获得NPC们的尊敬程度。在游戏中帮他们出头，赠予礼物或者贿赂都是提高影响力的方式。达到一定程度后，尊敬值可自动缓慢增长，并且就连陌生的NPC也会给玩家“面子”，只要几句话就可达成任务，遇到难伺候的家伙，最多加点钞票就可达到目的。游戏中可通过这种方式来“和平”地从其他家族中获得地盘，而在玩家的影响力不够时，恐吓就是唯一的方式。在得到别人拒绝的答复时，打破几个玻璃杯，砸坏几张凳子通常就会让“弱者”举手投降。当然，它的使用也是分场合的，如果在敌对势力控制的俱乐部中或者政府的大楼中这样做，那后果就完全不同了。

游戏的动作在操作上与GTA非常类似，射击和打斗都依靠锁定来完成。由于会出现多人争斗的激烈场面，为防止目标判断失误，被锁定对象脚下还会多出一道环状光圈，人物头部上方会显示他的帮派属性。最富有创意的是持枪胁迫敌人，举枪瞄准对方后可控制他的行动。另一个有用的战斗方式是精确瞄准系统。在匪徒劫持人质充当盾牌时，主视角状态下可进入类似《使命召唤2》中右键发动的瞄准标线状态，玩家可精确地射击敌人的头部或者肩膀，使其失去战斗能力；而被解救的人质则会加倍尊敬玩家，并会有额外的奖励。

另一种影响力是自己的魅力。玩家不仅能创造意大利人，还可创造一个非洲裔或者亚裔角色进入游戏。人物的衣着精确到了领带、手表、袜子这样的细节。另外，游戏还导入了EA旗下NBA系列的自定义模型系统。如果对游戏主角的面部设计不满意，那么换一张自己的数码大头照进去，亲自主演这部奥斯卡经典吧。

上市游戏热报

■晶合实验室 Ninja

游戏名称 手足兄弟连——浴血奋战（中文版）

Brothers in Arms Road to Hill 30 Chinese

类型：动作射击　制作／发行：Gearbox Software
上市日期：2006年2月4日　推荐度：95



这是已经拥有众多拥护者《兄弟连》的最新作，真实的游戏背景以及强大的游戏引擎，令玩家很难对其中文版不满怀期待。



游戏名称 神奇GOGO大富翁（中文版）

Miraculous GOGO Richer Chinese

类型：桌面益智　制作／发行：Neversoft Entertainment
上市日期：2006年2月5日　推荐度：80

“大富翁”类游戏已经很久未出新意，本作中的“请神养鬼”及“召唤兽”系统则为此类游戏增加了新的元素。



游戏名称 代号——装甲2（中文版）

Codename Panzers Phase 2 Chinese

类型：即时战略　制作／发行：Storm Region
上市日期：2006年2月5日　推荐度：90



较之前作，新作在交通工具方面有所增强，在数量、类型和性能方面均改观颇大。



游戏名称 好奇猴乔治

Curious George

类型：冒险　制作／发行：Namco
上市日期：2006年2月10日　推荐度：75

这是一款比较轻松恶搞的冒险游戏。制作者为了更好地体现原版电影的风格，使用了卡通渲染技术。



游戏名称 1944突出部之役

1944 Battle of the Bulge

类型：即时战略　制作／发行：Digital Jesters
上市日期：2006年2月10日　推荐度：85

游戏中的地图是严格按照历史上的战略地图、地理信息和战争图片绘制的，真实度相当高。内含10张多人地图，提高了游戏的可玩性。



游戏名称 赌命战士——铁血竞技

Bet on Soldier：Blood Sport

类型：动作射击　制作／发行：Digital Jesters
上市日期：2006年2月12日　推荐度：75

从游戏的名字就不难看出，本作是以“适者生存”为原则，以“战之能胜”为方针，以“击败敌人”为最终目标的一款动作射击类游戏。



游戏名称 彩虹六号——禁闭

Rainbow Six：Lockdown

类型：动作射击　制作／发行：UbiSoft Entertainment
上市日期：2006年2月13日　推荐度：85

不仅要求眼明手快，还要讲究策略的动作射击类游戏，无疑是时下讨好玩家的不二选择。



游戏名称 现代空战黄金版——怒火危崖

Lock on Gold：Flaming Cliffs

类型：模拟飞行　制作／发行：UbiSoft Entertainment
上市日期：2006年2月16日　推荐度：80

制作者对于游戏拟真度的重视，可从游戏的细节处体会到。制作者按照实际情况，全面改写了俄罗斯战机的雷达和武器控制系统代码。



游戏名称 红犀牛

Marc Eckos Getting Up：Contents Under Pressure

类型：动作　制作／发行：The Collective
上市日期：2006年2月16日　推荐度：80

游戏设置了11种不同水平的敌人供玩家“消遣”。当然，如果你技不如人，就会成为被敌人消遣的对象。



游戏名称 地球帝国II——霸权艺术

Empire Earth II：The Art of Supremacy

类型：即时战略　制作／发行：VU Games
上市日期：2006年2月16日　推荐度：85

“拉锯模式”是其引以为傲的“亮点”——在多人战役中，通过穿越几张地图的战斗，最终在敌对方的地图上将对手击败以取得胜利。



游戏与女性的火星乱侃

■北京 大嘴六一

三八妇女节刚过，在下在这里给大软的各位女性读者拜个晚年了。今天要在这里跟各位聊聊女性游戏与游戏女性的话题——瞧瞧，那位看官脸上已露不屑之色："这都啥年月了还讨论这个！"是是是，在下明白，这话题实在有如晚市的白菜帮子一般不够新鲜，可你说自上个世纪游戏之火燃遍我神州大地以来，就不断有有识之士发表观点：游戏厂商应当重视女性，尊重女性！可是十多年过去了，适合女性玩的游戏不见增只见减，游戏中女性角色穿的衣服也不见多只见少，敢情这么多年来都是白嚷嚷了。在下今日在此发点不咸不淡的议论，基本上也都是大老爷儿们在捧场观看，而只怕也是看热闹的多，真关心的少，顿时让在下难免如黎叔般心生"我本将心向明月，奈何明月照沟渠"的幽怨。这"女性与游戏"，时至今日看来真是火星人的话题了么？也罢，下面就在火星上找些新意，乱侃一番，有赞同的有劳喝声彩，有不满的也可随意砸砖。

这便将场子扯起来罢！

女人，你爱不爱游戏？

常见各类调查研究的报告宣称："女性在游戏市场所占的比例已经上升到XX个百分点了！"私以为，这个数字超过20%了便是瞎扯淡。根据国内某知名网游网站的调查，截止2004年年底，女性玩家在网络游戏人群中所占的比例仅上升到16%，网游的领域尚且如此，何况单机乎！女性究竟爱不爱游戏？如果从普遍的角度来看，不以特例为典型的话，我们几乎可以肯定地下这样的结论：不爱！国外有教育家认为，男孩和女孩从小学五年级开始就对电脑的兴趣呈现出两极分化，女孩们的爱好开始向其他方面转移。



如果有女孩在这之后表现出对游戏的痴迷，毫无疑问她将成为姐妹圈中的异类，将难以在周围的同性中找到志同道合者；对于男性来说，这种情况基本上可以等同于你身边有个哥们热衷于收集芭比娃娃或者Hello Kitty。

出现这种情况，有个公认的说法是：因为市场上缺乏针对女性开发的游戏软件，而这种缺乏是注定难以改变的，因为游戏业被男人支配着。好吧，为什么这些支配游戏业的天才们没有去开发能让女性着迷的游戏？你能想象约翰·卡马克的DOOM4或者小岛秀夫的《潜龙谍影4》将是一款针对女性市场的游戏么？有果必有因，"五年级时的分化"就已经注定了这样的结果。一个天才的制作人，只有制作出一款他自己也会热爱的游戏，这款游戏才可能成为经典，评论家们总是要求给女性提供更多更好的游戏，但对于这些已经高高在上的游戏大师来说，这多少显得有些强人所难。要改变这样的状况，只有从根本上来着手解决：你得知道女性为什么对游戏不那么感兴趣，以及如果你想要她们产生兴趣，就得在游戏里加入什么。

对此，加拿大的自由游戏设计师菲尔·奥康诺曾经从生理学的角度上入手作过一番研究，并发表了一个详细的报告。在这个报告中，他引用了一份女性玩家的调研结果，说明大多数女性拒绝游戏来自于两个原因：第一，从社会和生理学的研究结果来看，在动机（reason）和行动（action）两个方面，男人倾向于行动，而女人倾向于动机。大多数游戏都是动作游戏（action game），所以更多的男人玩游戏；其二，老生常谈，现在的游戏中充斥着极端男权主义与对女性的侮辱，所以女性本能地拒绝游戏。这不禁让人想起最近的一则报道，说美国的色情行业从业者在SWOP USA（美国性工作者发展组织）的带领下向家长们发出呼吁，要求家长们支持她们一起抵制《侠盗猎车手》系列游戏，这个游戏系列中某个与妓女有关的设计早已是臭名昭著。看看，连美国的妓女都不堪忍受这样的游戏，何况乎一般的清白女

子？而又有句话说得好："男人通过征服世界来得到女人，女人只用征服男人便可得到世界"，女性不会认为有必要将自己的本能追求替换为电脑游戏，而埋头到游戏世界中去征服男人，因为这往往会消耗掉大量时间而使自己变得孤独，疏于打理社会关系，这又与将幸福感极大地建立在社会关系上的女性背道而驰。这电脑游戏，便在许多女性眼中成了破坏安定团结的毒草，恨犹不及，何以谈爱？

就玩具来说，这芭比娃娃与Hello Kitty是女性的专利，不过动动脑子，也可以弄点变形金刚与高达来吸引男性购买。电脑游戏同样如此，若要改变女性的偏见，便得制作出真正能吸引女性的游戏。历来有人撰文评及女性游戏，便拉来几位知名女玩家畅谈一番，殊不知这些位MM玩起游戏来，都堪称"巾帼不让须眉"。例如早年有在Quake界名噪一时的EDOO，今有冒险游戏的骨灰玩家蚕宝宝、大软的暴力MM Suki等人，外表看起来个个都斯斯文文，若问起她们对游戏的感受来，保证比男人还男人。她们能代表女性玩家的观点么？能！不过只能代表现有的占总玩家比例10%——甚至5%的女性玩家中少数专家级MM的观点（限单机）。按照她们的说法，《大富翁》系列可能基本就无聊到家、"仙剑"也实在矫情恶心；女玩家为啥就不能到CS中爆人头、不能到地下狂飚飞到爽？可以，当然可以，但指望用这些彩头去拉拢那些原本着迷于《流星花园》与《浪漫满屋》的女性到游戏世界中来，这基本上就是瞎忙活。在下在此冒死说个看法：评论家们和开发商一直想方设法扩大女性游戏的市场，但若要实现这个目标，骨灰级游戏MM的话可万万听不得！

菲尔·奥康诺在他的研究报告中提出：什么游戏能让普通的女人也感到快乐？与其让她们去发掘现有游戏的乐趣，还不如专门开发适合她们的游戏。EA在2005年有个在欧洲销售200万套《模拟人生2》游戏的计划，为了达成这个计划，EA在欧洲的大规模广告活动基本上针对女性和休闲玩家。事实上2005年《模拟人生2》的确成了大赢家，在这一年全球PC游戏销售榜的前10名中，《模拟人生2》和它的两款资料片便占据其三，没有女性玩家的支持就想达成这个目标？没门！也无怪乎EA会制定一个"围绕女性玩家建立市场"的长远战略，一直以来都是票房春药的《模拟人生》正是这个战略的核心。看看这些姑娘们，仅仅在《模拟

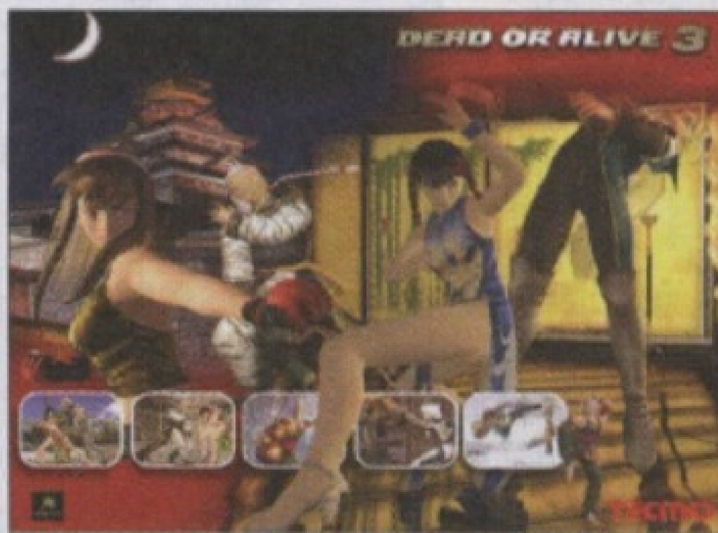


《模拟人生》系列对人际关系的模拟尽管简单，却足以让很多女性玩家产生兴趣

人生2》开始的人物建立过程中就可以耗去一个小时以上的时间，选造型、配服装，哪一个不投其所好，哪一个不花大量功夫？不过，尽管《模拟人生2》已经做得相当出色，但是其对现实中复杂的社会关系、人与人之间微妙交流方式的模拟还只停留在一个非常粗浅的地步，即便与最幼稚的肥皂剧相比，也还远远不及，而这些正是女性玩家们所期待的。菲尔·奥康诺在报告中指出，尽管我们目前拥有的技术手段还远远达不到女性那久经世故的大脑所要求的水平，不过我们可以先从小处做起，从制作拥有更多感性细节的游戏做起：使用更成熟、专业的声优与能撰写更人性化故事的作者，慢慢地在游戏中还原一个真实的世界。如果能做到这一步，女性游戏市场的开拓就不是一个梦想。

游戏中的女性，你爱不爱？

且让在下绕回到前面的一个话题来。这可真是个敏感话题！每当提及女性游戏市场，总有人指出：对女性的不尊重导致了女性游戏市场的衰落！看看《死或生4》中MM们的裙子又短了，或者劳拉姐姐的胸部又变大了，男人都不是好东西！惊得制作方赶紧在即将推出的最新一部《古墓丽影——传奇》中给劳拉做了缩胸手术，也不管人家劳拉姐姐是不是愿意，就硬生生从D缩水到了C。私以为不能让劳拉34D的胸围变成"古墓"系列衰落的替罪羊，她的胸部更与女性游戏市场的不景气没有直接关系。尽管在前文提到的调查中指出，许多女性认为现在的游戏中充斥着男权主义的现象导致了女性的远离，但是在下仍然要说一句，这只是结果，而非原因，真正的原因前文已经提到：是缺乏真正吸引女性的游戏。打个难听的比方，上世纪90年代的香港拍三级片风行一时，但也没见



《死或生》系列的擦边球越打越明显

女性观众就因此不进电影院了，毕竟还是有大量真正女性题材的电影可以给她们观看的。

那么，如果要问男性玩家们究竟喜不喜欢让吉儿穿着超短裙去杀僵尸，或者让雷芳穿着三点式去格斗？……各位弟兄，你们不要捂着脸就走了啊！……好吧，即便剩下在下一人，我也要挺起胸膛说一句："我喜欢！"十多年前的街机厅里，在刚刚面市的"街霸2"的机台前，总有一帮屁孩儿在围观春丽被对手用重扫腿扫倒在地时瞪大了眼睛——原因就是，在那一瞬间他们看到了一个最原始的游戏"走光"事件。但这是否意味着对春丽的侮辱？而我只知道，在这十余年来，春丽一直是"街霸迷"心中至高无上的格斗女皇。十多年后，正常人青春期荷尔蒙带来的对女性身体的好奇应该转变为对游戏中女性美丽与性感的欣赏，而非一味窥淫窥私。想必三上真司当年在让吉儿穿上超短裙之际，并不是打算让她去接受"羞辱"，只怕他也不敢妄想让吉儿穿上牛仔裤就能一振女性游戏的市场。那么，让女主角为了性感而作出牺牲是否妥当？是否会让其沦为玩家手中的玩物，而忽视角色本身的个性魅力？如果把这样的观点套用到春丽、吉儿、劳拉或者艾达·王（在即将登场的PC版《生化危机4》里，玩家可以欣赏到其个性强烈的演出）的身上，那么只能说明这样一个事实：在强调游戏中"男女平等"的同时，也为这些美丽的女性角色打上了"性感有罪"的标记。因为除了"性感"，在这些游戏女性身上你几乎找不到任何"缺陷"，她们与男性主角一样勇敢、机智、身手不凡。又有人要说了，即便拥有那些美德，但如果劳拉胸部是个"飞机场"，那么她是不是根本就不会受欢迎？——讨论这个毫无意义，因为在回答这个问题之前，你得先否定掉人类爱美的天性。



《生化危机》系列在主角选择上保持着男女平等的惯例

《仙剑奇侠传》中的赵灵儿是游戏女性中另外一种比较典型的个例，尽管不具备"性感"的要素，但是除了男性玩家之外，她还得到了几乎同样数量的女性玩家的喜爱。这个小姑娘无疑是"仙剑"中最为伟大的角色——她甚至可以让很多男权至上的玩家感到不爽，为何是这么一个小姑娘为了拯救苍生而献出自己的生命，而不是身为主角的李逍遥？看看你的周围，如果有人坚持这样的论调："赵灵儿太'假'了，活得像个圣女一样，这样的女人一点不可爱，我还是更喜欢带点刁蛮的林月如！"那么可以肯定，这样的人脑子里暗藏着男尊女卑的思想，才无法接受这么一个近乎完美的女性在游戏中凌驾于男主角李逍遥之上。如果你要问谁是这样的人，那么我只好承认——区区在下曾经一度正是如此。那么，赵灵儿有缺陷吗？有，这个缺陷却是花花肠子的制作人赋予的，赵灵儿面临老公非法二婚却无计可施，充分显示出封建社会里女性在思想解放上的局限性。那么有谁来替她找个出路？不是找不到，而是只怕谁也不愿找，至少对于同样花花肠子的男性玩家们而言。这又绕回到前文的某个观点：赵灵儿的缺陷之源是由于游戏业是男人把持的，如果当年姚仙的身后有个贤内助在进行最终施工检验，也许赵灵儿的结局就不会是个悲剧。尽管如此，对女性角色的成功塑造以及对男女性玩家两面讨好的设定让"仙剑"成了经典，与此类似的还包括《轩辕剑叁外传——天之痕》中的雪儿、《最终幻想7》中的艾莉丝等等，它们都是在男女玩家中拥有良好口碑的佳作。


劳拉在"古墓"最新作中不得已做了缩胸手术

"这里有人妄图为游戏中的色情元素翻案！"在文章的结尾处，终于有读者按捺不住，举起砖头向在下发出了正义的呼声。且慢！在塑造游戏女性角色时，如何界定色情与性感是个值得探讨的话题，《死或生4》这样的游戏打了一个有风险的擦边球，对其进行约束的应该是严格的游戏审查和分级制度，而不是以连带罪捎上吉儿与劳拉。游戏女性的话题熙熙攘攘地争论了多年，女性角色的地位如今不但没见改观，反而在性感的路上越走越远，每值清算之际，与其调转枪头对"不良风气"进行批判，倒不如回味耶稣之语——"你们中谁是没有罪的，便可拿这石投她。"一边在某些游戏中努力完成二周目三周目只为了让女主角们穿上更清凉的服装，一边却在反思的时候站在男性立场上为游戏女性们抱几句屈，这也实在不是解决问题的良方。

那么，本文是解决问题的良方么？不是。尽管在下向来号称"女性之友"，但也不敢妄言能代替一般女性的角度来审视游戏。以女性游戏与游戏女性为题码下一篇文字，看客却几乎都是大老爷们，这更是无可奈何。但要感谢各位老爷们捧场，没准拯救女性游戏市场的重任，将来就落在你们身上。

侃完收工！

精品是这样炼成的——《英雄传说Ⅵ——空之轨迹》简体中文版

■贵州 yago（本刊特约作者）

1985年，Falcom公司在MSX平台上推出了一款动作RPG游戏《屠龙战记》（Dragon Slayer），当时代理发行这款游戏的史克威尔还将它定义为“实时冒险游戏”，虽然


熟悉的日式RPG画风

画面还比不上如今手机上的小游戏，但这款作品却开创了Falcom赖以生存的屠龙战记世界设定。这棵大树后来衍生出不少枝叶繁茂的分枝，如《迷城国度》《风之传说》《英雄传说》等系列均源于此。1990年，Falcom尝试着推出了一款外传性质的屠龙战记游戏《屠龙战记——英雄传说》，两年后他们又以此为基础编写了续篇《屠龙战记——英雄传说2》，这两款作品是《英雄传说》的开山鼻祖。《英雄传说》的真正辉煌来自于由第三、四、五作构成的“卡卡布篇”三部曲，也就是日派RPG迷们无人不晓的《白发魔女》《朱红泪》和《海之槛歌》。2004年6月24日，《英雄传说》的第六代作品《空之轨迹》日文版火爆登场，而国内玩家们等待近两年后终于迎来了这款经典之作的中文版。

《空之轨迹》之所以被称为经典并非采用了什么离经叛道的后现代主义表现手法，也没有能够轻松俘获青春期少年的丰乳肥臀，更没有


人性化的对话提示

什么突破社会道德禁忌的刺激，从某种意义上来说它仍然是由玩家们熟悉得不能再熟悉的各种日式RPG元素翻新组装而成：唯美细腻的卡通画风、司空见惯的勇者冒险救世界剧情，魔法和战技支撑的回合制战斗模式一成不变，结晶回路的把戏不过是镶嵌魔晶石改头换面，料理制作更是老掉牙的必配系统。近20年来，这些要素早已被大陆港台三地的国内游戏商们模仿得死去活来，但Falcom居然还有胆量继续炮制自己的什锦烩，这道菜又毫无悬念地成了人见人爱的香饽饽，这让我在惊叹Falcom功力的同时忍不住质疑模仿者们的水准，甚至开始反思自己是否被名作的光环晃花了眼睛？


详尽的功能解说


雪拉扎德可是位人气角色

虽然采用了3D图像引擎，但《空之轨迹》显然和《雷神之锤Ⅳ》或《毁灭战士3》压根不是一回事。Falcom大概根本没想过要如何展现他们3D引擎的“强大性能”，这款游戏骨子里仍然坚定不移地遵循着2D唯美画风路线，所谓3D图像也只是小小地赶一把时尚，凡涉及大动筋骨之处你都能充分体会到厂商谨慎保守的宗旨。比如在室内和地下迷宫里玩家无法旋转视角，更别提什么能看到人物手臂上汗毛之流的细致程度，



有人说过音乐是人类最古老的魔法，《英雄传说》系列一直以优美动人的乐曲而著称，《空之轨迹》的成功很大程度上也借助了这种魔法的魅力。开场一段3分钟的CG动画配乐轻快活泼又不失壮丽，象征着艾丝蒂尔与约修亚的精彩冒险旅程即将展开，而由和田耕平撰写的主题曲《星之所在》也恰如其分地刻画出男女主人公爱情的凄婉。游戏中随着剧情的起伏变化，背景音乐会切换为对应风格，50多首优美的旋律全都堪称天籁之音，画面和对白所无法表现的内涵均在其间娓娓道来，难怪中文版游戏发售后包含音乐CD的初回特典版虽然价格昂贵却大受欢迎。Falcom就像一位巧夺天工的木匠，把各种粗糙丑陋的木料刨削成型后完美地嵌合在祖传框架中，最后再封上精美包装高价售出，这是他们一贯的精品路线。虽然老套，虽然缺乏创意，但却永远保持着纯真的游戏乐趣。

甚至连当前最时髦的卡通渲染技术也没有。应当承认《空之轨迹》的图像引擎只是一套相当原始的3D引擎，这样的设定在纯视觉系玩家眼中通常都判定为不及格。好在还有不少人明白游戏的作用并不是让你能看清人物手臂上的汗毛，游戏的画面好坏也不能只以精细为标准，你能看到艾丝蒂尔行走之际两束发尖俏皮地晃动着，街道上觅食的鸟儿被这位美丽可爱的女孩频频惊飞，这样一幅自然和谐的画面显然比那些内脏横飞的爆头砍剁要令人愉快得多。


游戏功能设定菜单

Falcom的精品头衔不是自封的，也不是烧钱打广告吹出来的，而是踏踏实实把每一个细节做好后浑然天成的。他们的作品极少有致命Bug，操作简单到无需说明，界面朴实无华中凸显精雕细刻后的圆润，没有歪门邪道的伎俩来延长游戏时间，没有触地雷式的随机战斗，存盘读取随时都可以，走在城里按个Shift键还能浮显路标，玩家所要做的就是尽情领略游戏的快乐。反观国内不少游戏开发商好像还没见谁有这份踏实的劲头，滥竽充数、急功近利方面倒是人人奋勇争先，做个RTS自夸赛过《命令与征服》，搞款动作RPG就喊超越《暗黑破坏神》，粗制滥造的武侠RPG流水线搞得自己臭名昭著，宁可胡说八道吹得身败名裂也不愿意老老实实花点时间先做一款2D精品，民族文化加性感美女什么偏方都用，就是从来不用心。

《空之轨迹》告诉了我们两件事：简单未必等同于低劣，能把简单事情做好的人并不简单。


游击士手册中可查询各种资料

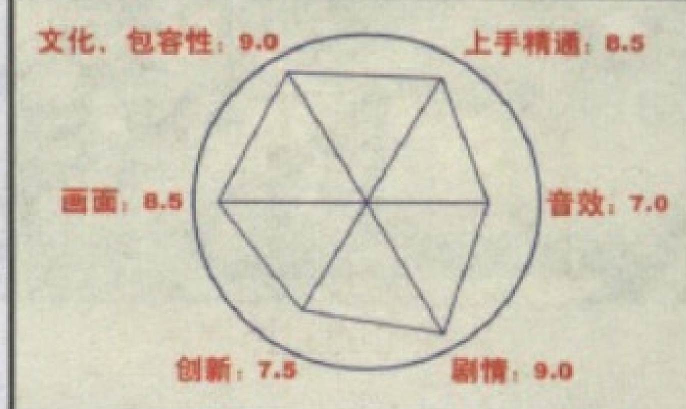

S特技具有强大的威力

精品　总评 8.6

😊 从剧情到系统、音乐，都是货真价实的精良制作

☹ 以现在的眼光来看游戏的引擎显得有些落后

制作	Falcom
发行	Falcom/娱乐通
载体	DVD×1
类型	角色扮演
语言	简体中文
环境	Windows 98/Me/2000/XP

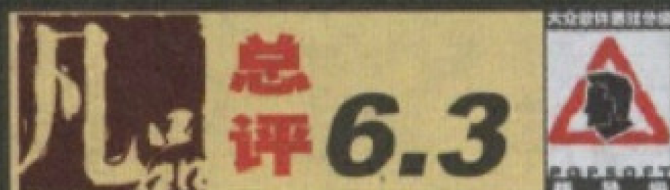




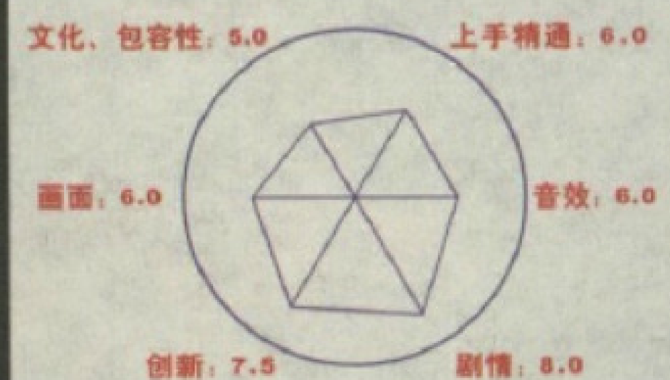


幽浮——余震

■贵州 yago（本刊特约作者）



制作	Altar
发行	CenegaPublishing
载体	DVD×1
类型	策略
语言	英文
环境	Windows 2000/XP



配置要求
CPU：Pentium Ⅲ 1 GHz
内存：512MB
显卡：64MB以上显卡
硬盘：4GB

Micro Prose于1994年推出的X-COM是一款反击外星人入侵的科幻战术策略游戏，该系列游戏融小分队战术与策略经营要素于一体，玩家必须从外星人手中夺回地球表面的领土，采集资源研究科技并自行生产各种武器装备，同时还需要指挥属下小分队深入敌境完成攻占、擒获或护送等战斗任务。捷克游戏开发商ALTAR公司在此基础上制作了题材相似的《幽浮》系列，制作小组中不少人正是当年开发X-COM的成员，因此两系列游戏在背景故事和诸多细节上的设定都很相似。2003年《幽浮》首作《余生》推出后受到X-COM系列玩家的热烈欢迎，ALTAR随即又推出了这款最新续作《余震》。《余震》依然采用战略经营模式与半即时战术模式相结合的结构，它比较适合喜欢《铁血联盟》等回合制团队战术游戏的玩家朋友。

★故事梗概

公元2004年，一艘巨型太空飞船悄无声息地接近地球并在大气层中释放了某种孢子云，几天后迅速生长的孢子云把天空变成一团漆黑，它们随着雨点降落到地面后立刻开始疯狂生长，空气和水全都被拔地而起的巨大植物污染，包括人在内的多种地球高等生物在这场灾难中遭到毁灭性的打击，人类文明的发展突然跌入断层。不久后肆虐地球的孢子植物群突然自行分解融入土壤，返回地面的人们组建了临时政府机构——地球共同体（COE）。此时地球上逐渐出现了大量变异生物，这些类人突变种族各自为割据而战，而这场灾难的始作俑者，自称为雷提库兰人的外星人此时也终于现身，原来他们释放孢子云的目的是利用地球作实验基地培养神级超能生命体Biomass。不知是出于什么原因，COE政府居然接受雷提库兰人的邀请共同参与了这项宇宙中空前绝后的科学试验，雷提库兰人为表达自己的诚意为残存人类建造了巨大的Laputa号近地轨道飞船以供他们栖身。近半个世纪过去了，Laputa号飞船上的人类后裔已忘记了一切，他们开始尝试着登陆地面进行探索，并希望通过调查发掘事情的真相，这就是


劫难之后割据势力征战不休

本作的开始。

2050年4月4日，Laputa号派出的战斗小队在昔日德国境内的斯图加特登陆后接触到残存人类（Human）、半人半机器的合成人（Cyborg），以及因为突变而获得特异精神能力的超能人（Psionic）等不同派系势力并与他们结成盟友。初期作战的敌人主要是突变野蛮人（Mutants），中期出现的邪教教徒（Cultists）装备精良实力非同一般，后期还有更强的外星种族瓦格特人（Wargot）和星灵人（Starghost）大举入侵地球。狂热的邪教教徒把生命体Biomass奉为真神，乘坐巨型生物飞船入侵地球的瓦格特人与他们似乎有着神秘莫测的联系。利用在战斗中缴获的邪教徒与瓦格特人的联络密码，Laputa号的英雄们潜入瓦格特人飞船并成功将其炸毁。不久后闯入太阳系的一艘雷提库兰外交飞船带来了雷提库兰帝国的通告，原来先前用地球做试验的雷提库兰人居然是该帝国的叛逃者，他们在故乡被视为神经错乱的疯子，甚至阴谋自毁母星培养生命体Biomass，这帮人被识破后随即逃到地球作孽。

正当各方对雷提库兰叛逃者的真实动机莫名其妙时，同样乘坐生物飞船闯入太阳系的另一种异形星灵人又开始了对地球的进攻。Laputa号上的科学家无意中发现前后几次外星入侵者乘坐的生物飞船大同小异，带着质疑他们开始从另一角度进行研究，最终发现原来这些拥有生命的生物飞船才是所有灾难的根源。这种名为Myrmecol的巨型太空生物不但能以超光速穿越宇宙，还能散发迷惑心智的精神感应波。通常雌Myrmecol寄居在


雷提库兰外交官透露惊人真相



行星附近诱惑当地生物以宗教或科学为幌子孕育自己的求偶信号标志

攻入巨大的瓦格特飞船

Biomass，Biomass生成后会向太空发射强烈信号诱使雄性Myrmecol前来交配。雄Myrmecol也会利用精神感应能力沿途诱惑各种族生物为己效力，表面上看好像是这些生物驯服了雄Myrmecol作为自己宇宙旅行的交通工具，实际上雷提库兰人逃犯、瓦格特人和星灵人都不过是Myrmecol的精神奴隶，当年COE自愿效力也是被精神感应波所惑。真相大白后，Laputa号派出精锐战斗小队登陆雌Myrmecol藏身的月球将其彻底炸毁，如飞蛾扑火般涌向地球的外星入侵者们立刻散去，人类的故乡终于又恢复了往日的宁静。

★战略界面

《幽浮——余震》采用了一种名为同步动作系统（SAS）的伪即时机制，游戏的战略经营模式和战术小队界面下用的都是这种系统，玩家发布战略指令或确定人员动作完毕后按下空格键即可激活时间正常流逝，如果嫌慢还能加速2倍甚至3倍（仅在战略经营模式下有）运行。在战略经营界面下，玩家眼前是一个巨大的立体地球模型，画面左上角是时间条，可调节游戏运行速度，也可看到当前年月日，时间精度详细到秒。正中上方是3种资源的现有储备量和支出消耗情况，从左向右依次为低科技资源、高科技资源和外星科技资源，紧跟图标后的数字是储量，后面中括号里的正负数是单位时间内的增减值，如果某种资源持续减少玩家要尽快想法扭亏为盈或减少支出。低科技资源指各种基本物资和自然资源，人类控制区域中大都产出这种资源；高科技资源象征着以电脑为主的高科技产品，在机械化程度很高的合成人控制地区中它的产量比较大；外星科技资源来自坠落的外星飞行器或外星人基地，在超能人控制的地区中比较多。与其他两种资源相比，外星科技资源数量稀少而且出现的随机性很大，在高难度游戏模式下尤为珍贵。

最右上角是Option和System菜单项，点击Option可自定义操作热键，调节画面音量等参数，还可选择自动暂停游戏的事件过滤开关。其实System里也有Option选项，只不过多了存/取盘和退出功能。注意看Option和System之间的蓝色圆球图标，这是菜单整体拖动标志，战略界面下凡有这种标志的都可用鼠标单击后拖到任意位置。地球表面的陆地被分成许多块区域，每块区域被称为省份，多个省份组成一个国家或特色区域，用鼠标点击某省份可看到右侧方框内显示省名、隶属国家或区域名，中间是控制该省份的势力派别名称，最下面是该省的资源产量。每个国家只能有一个首都省份，首都省份可修造建筑，点击首都省份时画面右下会出现一个圆形建筑三维缩略图，双击该图进入建筑现场。建筑场中通常有3到5块空地可供玩家修造各种建筑物，注意标有Terminal的连接区域是无法修造建筑的。进入首都建筑场时一定要留心右上偏中的4个光圈按键，由上至下分别为工厂、实验室、防御性建筑和知识性建筑，点击不同的光圈才能看到该类别下的可修造建筑。回到主画面，用鼠标点击左下角的方向控制键和+/-按键可旋转地球模型或对某一区域进行放大缩小，更简单的方法是用鼠标右键双击要操作的省份，游戏画面会自动切换到以该省份为中心的视角。

方向控制键右边还有3个条形按键，"Laputa"键可控制悬停在地球上空的Laputa号飞船移动，因为只有在飞船光环映罩的区域玩家才能派遣特战小队着陆执行任务。"Track"键的作用是在己方控制的省份之间建立物资流动通道，各种资源必须借助通道才能流入其他省份，如果占领一个首都省份后没有建立物流通道，玩家将无法在此修造建筑物。在两省份之间建立通道的方法是先点其中一省份，接着点"Track"键，然后点目标省份即可。拟建中的通道以淡黄色表示，畅通的陆地通道以亮黄色线条表示，如果是海上通道则以蓝色线条表示，因为财政紧张或敌方破坏被迫截断的通道以暗红色表示。建立通道很容易，但维持通道正常运作需要大量



令人眼花缭乱的战略界面

资源，很多时候这是造成财政赤字的主要原因。玩家应经常查看自己统治下的各省份，及时关闭不需要的多余物流通道以降低支出。“Mission”键的作用是对指定省份进行探索或执行战术任务，选中敌对或中立方控制的省份时这个键通常会亮起，点击它就

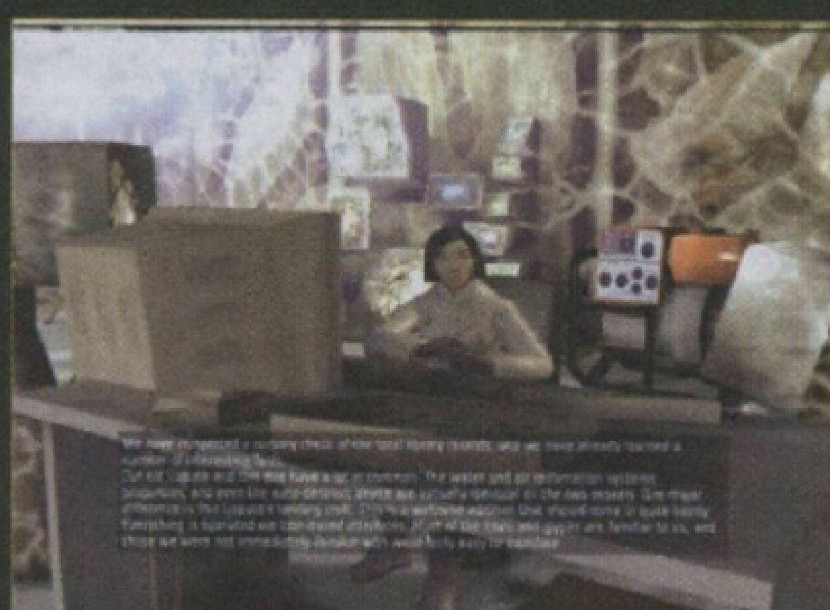


首都省份的建筑场界面

能接到各种任务，注意如果该省份不在Laputa号光环笼罩范围内则该任务无法执行。画面正下方是事件信息框，随着游戏时间的进行，这里会不断显示各种新发生事件的简述，如果玩家改变了默认的所有事件自动暂停功能，那就要注意看这里的文字提示才能了解到己方在科研和军事方面的最新进展。

事件信息框下方还有5个按键。Overview是对当前己方基地运作和财政经营的详细情况说明。Base是列出当前己方控制的所有首都省份，玩家可逐一查看并修造或摧毁建筑物。Manufacture是生产管理菜单，只有当玩家造出工厂类建筑物后才能进入那里开始生产各种武器装备。Research是科研菜单，要进行科技研究必须先有实验室，游戏初期只有Laputa号上的实验室，占领地面首都省份后随着技术进步可修建各种实验室。进入Research菜单后，玩家首先需要在左上角列表中选择特定实验室才能继续选择科研项目，例如要造各种低级枪械必须先在基础武器实验室中完成相关设计图纸的研究才能在基础武器工厂中制造，如果要造战斗机器人就必须有高级武器实验室进行研究，最后还得有高级武器工厂来生产。Dioplomacy是外交菜单，随着打交道势力的增多，里面会先后出现人类、合成人、超能人和邪教的外交使者，前3者是主要的合作盟友，玩家可向他们征募兵源、索要资源或赠送资源。按键旁红绿槽上的滑动块位置象征着该派势力与玩家的关系，如果不能经常做一些援助任务会导致关系迅速下滑，索要资源也会让关系暴跌。正常情况下邪教外交使者不会理睬你的任何示好举动，只有当你帮助他们狠狠打击以上3方势力后才能有机会与这些家伙合作。比较麻烦的是，人类、合成人、超能人这3方彼此之间也水火不容，如果你和其中一方的关系提到很高水平，另外两方就会怎么看你都不顺眼。

最后在主画面左下角还有两个按键。Glossary是游戏内置的术语辞典，只要是研究获得的技术或物品都能在其中找到详细解释，Laputa号上的女科学官与玩家的剧情对话记录也能在



女科学官总能告诉你最新进展

这里找到。Squad是战斗小队管理菜单，你可在此查看队员属性、调整武器装备、战后治疗伤员或对战队成员进行专属职业培训等。

★经营之道

本作在战略上的运作机制与其他策略游戏大同小异，抢地盘夺资源，建基地搞科研为的就是打造强大军事力量，然后利用武力优势继续扩张自己的势力，由此获得更多资源进一步强化军事力量。由此可见，建立一支强大的作战小分队是立足保命的根本，游戏中所有的策略经营都必须服务于这一目的。战斗人员的角色级别和战斗技能可在实战中提升，而他们的护甲、武器和辅助设施更新则有赖于科研和生产。通过战斗从敌人手中缴获新武器效果并不理想，而且往往要以人命为代价，自主开发生产才是提高实力的不二选择。一开局玩家就应尽快完成基础武器实验室的研究项目，首战夺取斯图加特后在建筑场中有5块空地位置，3块都建基础武器实验室，剩下两块用来建基础武器工厂和生产常规弹药的军工厂。基础武器工厂出产枪，军工厂保障弹药供给，初期对付装备简陋的突变野蛮人很容易占上风，队员升级也要顺利得多，这样发展到中期阶段遇上邪教后也不会出现手中家伙没对方硬的被动局面。游戏中无论进行科研还是生产任务时，相关建筑越多完成任务所需时间越短，多造实验室可尽快完成研究任务。



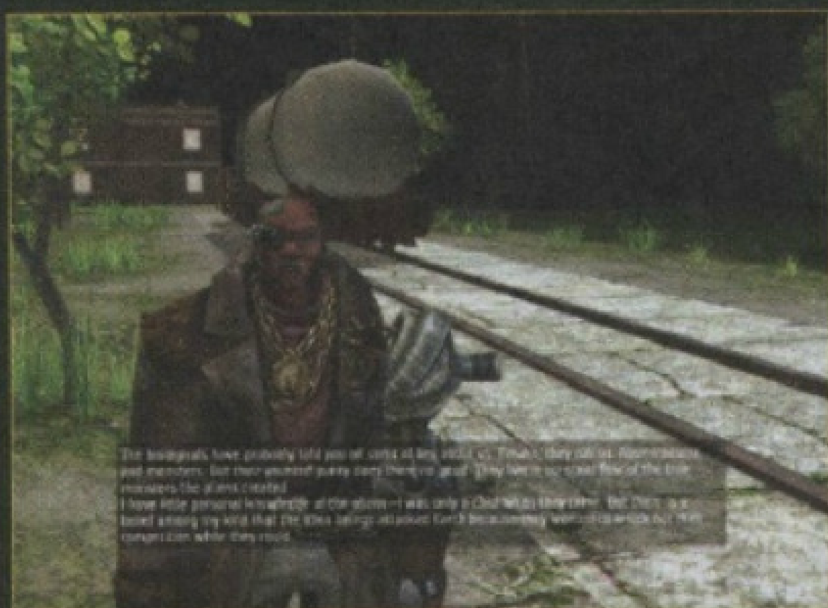
战斗小队管理界面

早期军工科技发展的大方向是尽快造出狙击步枪，如果浪费太多时间到中期你的小队一定会在邪教徒的远程火力压制下饱受蹂躏。为实现这个目标首座地面基础武器实验室竣工后要马上投入人类基础武器项目研究，完成后选择火器（Firearms）分支项目继续研究，成功后将获得多种常规火器的设计图项目，其中就有狙击步枪，最后完成狙击步枪设计图研究才能在基础武器工厂中生产3款狙击步枪：M82A1贝雷塔、MSG90、SR-25。其中M82A1无论在射程还是杀伤力上都属一流，推荐玩家把它当作狙击手标准武器，有了狙击步枪后可在相当长一段时间内保持火力优势。当地面势力范围进入稳定发展期后玩家可考虑朝其他高级军工方向发展，例如以激光和波束为攻击手段的能量武器，或是研制各种配件强化常规武器威力，或是专注于研制各种不同特长不同装备的战斗机器人，如果部队中合成人或超能人比例较大，玩家还可建造合成人或超能人装备实验室及工厂进行研究和生产。应该说本作在科技研究和技术应用方面的设定相当复杂，但也为玩家提供了多种风格迥异的发展可能性。

多造实验室和工厂可提高研究和生产速度，当然此外还需要充足资源储备作为发展动力，初期玩家要尽可能夺取更多省份归入己方版图。在斯图加特建立地面大本营后，来自Laputa号的战斗小分队可继续向四周省份探索，周边地区的人类、合成人和超能人都会发来求助信号，如果帮助他们，不但能提升关系还可借机夺得更多地盘。玩家可自由选择向哪个临近省份进军，但领取任务时需要格外谨慎，如果是对付突变野蛮人、邪教徒的战斗都可接受，不过有时会出现人类要你帮忙去打合成人或超能人之类的尴尬任务，这样费力不讨好的差事最好拒绝。虽然整个地球都成为战场，但玩家实在没有必要统一全地球，就算攻克了所有邪教控制的红色区域，他们仍然会四处造反生乱。太多的领土也会让盟友求助的事件频频出现，如果照单全收你就会知道什么叫疲于奔命，如果断然拒绝又会得罪盟友，时间一长那地方还会被突变野蛮人攻占。领土太多后的最大麻烦是巨额的物流通道维持费用，仅仅管理和优化省份间的物流通道就够玩家焦头烂额的了，更让人痛心的是，财政储备耗尽后系统将自动中断所有物流通道，同时所有的研究项目和工厂生产也都停止。在拥有40条物流通道的情况下，玩家每日必须支付的3种资源量高达569、426、375，如果你有统一世界的雄心，那就准备迎接比这个数字更庞大的噩梦吧。



被星灵人毁灭的省份将永远变成黄色废土


与合成人初次见面


超能人也发出求助信号


顽冥不化的邪教徒

通常情况下，只要能在保持财政盈余的前提下维持尖端科技的研究费用就可停止扩张了，最多到中期再从邪教徒手中夺取几个首都省份以供修造各种新建筑。首都省份之间的物流通道和有资源的省份是防御作战的重点，如果要提升有资源省份的产量可在其所属的首都省份修建知识性建筑物，比如图书馆、学校等，修建这些建筑物能提升当地的知识级别，如果知识级别不够很多高级建筑都无法建造。各类敌人中特别要小心后期的星灵人，被他们占领后的省份会永远变成一片黄色废土，玩家没有任何办法反扑夺回，因此当辖下省份遭到星灵人袭击时必须在第一时间作出反应，确保在战术行动中摧毁星灵人架设的辐射死亡塔。

中期与邪教徒对峙一段时间后，会出现有来历不明巨型飞船14天后抵

达地球的倒计时，这是瓦格特人登场的固定剧情。时间到后他们会轻松突破人类防线登陆地球，该种族拥有厚重盔甲和大威力能量武器，可算是后期非常棘手的敌人。初战失利后女科学官会提出前往邪教神殿窃取邪教祭司与瓦格特人联络密码的建议，这时只要根据提示到南美洲执行任务就能拿到密码。不久武器官提议造一艘飞船潜入瓦格特人飞船，此时如果已完成针对瓦格特人飞船的探测研究，玩家就可开始新飞船研究项目，结束后可在各首都省份建宇宙飞船工厂生产新飞船组件。造飞船的概念类似于《文明》中探索人马座的飞船计划，玩家需要耗费较长时间生产新飞船所需的4种组件：控制中心、引擎、生活间和储藏间。生活间和储藏间的数量决定了可运载的突击队员数量和他们携带的非随身装备，生活间和储藏间过多的话玩家还得增加引擎数量以保证足够动力。如果对战斗小队实力有信心，4种组件一样一件就能装配成一艘可搭载6名战士的飞船。飞船竣工后主画面左上角会出现突袭瓦格特人飞船的菜单选项，这是一场漫长的战斗，因为瓦格特人的巨型飞船也被分割为多个相互衔接的区域，玩家必须指挥部队逐区攻入3处容纳生物神经系统的神殿区进行破坏才能最终摧毁飞船。但这场恶战并不是游戏的终结，这之后还会有雷提库兰外交飞船和星灵人入侵的剧情，以及Laputa号飞船上部分科学家神智失常搞武装叛乱的小插曲。直到Myrmecol生命体的秘密被揭示后，主画面左上角又将出现一个“Moon Mission”的任务，那才是最终的决战。游戏主线剧情推进的触发关键是Laputa号上的科学实验室，只要完成新项目的研究，女科学官就会现身告诉你近期研究发现的线索，如果希望推动剧情发展，玩家应努力把Laputa号科学实验室中的可研究项目全部完成。

★职业培训

战术行动是本游戏的重点，它不仅包含了回合制模式的传统特色，也有相当复杂的角色养成要素。战斗小队是执行战斗任务的基本组织单位，每个小队最少可只有1人，初期最多有5人，后期完成飞行舱研究项目后单支小队人数上限可提升到7人。游戏开始时玩家能免费获得4名1级人类新兵，如果嫌人不够用可通过外交菜单去找人类、合成人或超能人的外交使者要人，招收新兵需一次性交纳少许资源作为费用。玩家最多有A到E总共5种小队人员搭配模式，不在小队编制内的人员都归入替补队列，接受疗伤服务或职业培训的队员也会自动



初期只有4名人类队员

脱离队伍进入替补队列中，等到完成治疗或培训后玩家还得用鼠标把他们的头像重新拖回小队队列中。每次接受任务后战斗小队乘坐球状飞行舱由Laputa号直接投放到任务区域，玩家要先在战术预览地图上选择具体着陆点，然后才能正式进入战斗。

3个种族的战士各有不同天赋特征——人类精神力量-1，机械技能+1，女性人类体形比男性小，更适合于潜伏，被敌人击中的可能性也比男性低，不过作为惩罚女性人类战士生命值有所减少；合成人潜伏-1，近距离射击+1，因为体形巨大容易被发现或击中，不过却有增加25%生命值的优势，他们还能携带更多装备，合成人是唯一可使用植入式装备的种族；超能人精神力量+2，携带容量-1，生命值加成-1，他们具有很强的精神感应能力，可感觉到墙壁后敌人的存在，不过也因此容易被精神系敌人发现，超能人是唯一可使用超能装备的种族。

当在Squad管理界面下点击某位队员时，他或她的全身像将出现在画面中间，下方是武器装备和携带道具栏。左侧是人物属性栏，最上面是姓名，下面是当前级别、经验值和生命值，再往下是分为五大类的技能参数。战斗技能下有远程射击、步枪熟练、近程射击、投掷、机械等5项，防御技能下有闪避和生命值加成2项，移动技能下有速度和携带容量2项，侦测技能下有潜伏和观察2项，



前锋利用地形掩护观测敌情

特殊技能下有治疗、对敌伤害和精神能力3项。其实每位战士还有6项非常重要的基础属性，玩家只有在右侧的培训（Training）菜单中才能看到，它们分为物理属性和精神属性两类，前者包括力量、敏捷、活力3项，后者



多层次火力很重要

包括意志、智力、洞察力3项。人物每升一级后获得的1点奖励点数只能用来提升这6项基础属性，不同的基础属性对应于多项技能属性，如何加点应该根据右侧12种职业的转职条件进行选择取舍。无论是技能属性还是基础属性都只有8种不同阶段，由低到高分别为可怕（Awful）、可怜（Poor）、平均（Average）、好（Good）、非常好（VeryGood）、杰出（Excellent）、英雄（Heroic）、超级英雄（Super Heroic），每增加一点就能往上提高一阶段的评价。

职业是对战斗技能的专业性强化，游戏中共有12种职业：机械师



后期要面对更可怕的敌人

（Technician）、医护员（Medic）、队长（Leader）、侦察兵（Scout）、突击队员（Commando）、探索者（Stalker）、游骑兵（Ranger）、重步兵（Gunman）、火箭兵（Trooper）、狙击手（Sniper）、合成兵（Cyborg）、超能兵（Psionic）。机械师可以使用地雷和各种仪器，医护员就不用说了。队长的作用是降低周围队友遭受的精神攻击伤害，侦察兵感觉敏锐，还可使用侦测仪器扫描发现隐藏之敌。突击队员是使用冷兵器近战肉搏的行家，探索者擅长潜入作战。游骑兵是用火器进行近距离作战的职业，而重步兵以重装甲和机枪为特色。火箭兵也能身披重甲，不过手里家伙都换成了火箭筒导弹之类，狙击手也不用解释。合成兵和超能兵是根据合成人和超能人的种族特色专门进一步强化的两种特殊职业，只有这两个种族的战士才能选择。

每种职业的转职都有条件，通常是要求某3项基础属性达到特定阶段才能转职，玩家可点击职业名称查看具体要求。如果已符合某项职业的转职条件，培训菜单右侧的该职业名称栏会变成醒目的黑底方框。初次转职成功后仅为该职业的1级水准，通过继续升级提高基础属性还能再进行两次职业级别提升，每次提升都和首次转职一样对基础属性有特定要求。职业级别每提升一级都会获得非常实用的特殊技，例如3级狙击手可针对人形目标的不同身体部位瞄准射击，3级侦察兵能看出视野范围内的敌人弱

点，并准确获悉敌人手中武器威力和射程。游戏中的高级武器差不多都有职业限制，必须是某种职业的战士才能装备和使用该武器，例如狙击步枪只有狙击手能用，长刀只能由突击队员或2级探索者使用，担心转错职的玩家这里也大可放心，因为每位战士可同时身兼3种职业。由于属性加点有限，玩家最好选择特性相近或不冲突的职业进行培训，例如侦察兵、探索者、超能兵的三合一战士用来当先锋就不错，重步兵、火箭兵、队长的三合一也是小队中不可缺少的中坚力量。在培训菜单键的右侧还有个Career键，这是战士服役记录，里面有伤残情况、射击数、杀敌数、命中率、培训及服役时间等，玩家们在这里还可改动战士的姓名，注意看上方有个“Change Nick”按键，前面姓名栏中输入你想要的新名字，再点这个键就能修改成功。培训菜单键的左侧是库存装备键，点击后可看到库房中存放的各种装备，下面有武器、设备和护甲3项分门别类列出，直接将装备拖放到中间人物身上的相应部位即可佩戴，不过如果因职业限制无法使用该装备的话，图标底色会变为橙色。中间人物装备的最下层还有两项重要参数，前一个是用百分比表示的装备携带负荷，后一个是目前装备下该人物的行动速度，当负荷太多时行动速度会受到严重影响。

★战术界面

进入战场后左上角是时间控制菜单，除暂停外有慢、正常、加速3档速度，Map是以三维透视图形式显示当前战场地形。右边的LOS键是开启人物视野模式，打开后小队成员视野



被擒获的外星人返回飞行舱



护送NPC抵达指定地点

范围内才有亮光，视野之外的地方会变得漆黑（警告：开启LOS将严重降低游戏运行速度）。下面的Normal键是正常视觉模式，当你的队伍里有超能人战士时，点击它可看到新增的超能视觉模式，如果队伍里有装备了红外眼的合成人战士时，点击它也会看到新增的红外视觉模式，选择这两种模式后主画面将变成超能或红外视觉模式，更容易发现隐藏在暗处或墙后的敌人。再右侧有2到4块上下叠置的方块，点击它们可在地图的不同楼层之间切换，很多时候小队进入的战场有多层次之分，切换不同的楼层可更清楚地观察情况，不过这里用鼠标点击显然没有直接按F1至F4热键方便。

中间信息框显示战场上的各种事件，包括敌我对射时造成的伤害等。右边6个功能按键中，Next Area用于在多地图嵌套的大战场中切换地图，当小队成员分散在两处不同场景中战斗时才能使用它。Abort Mission是取消当前战术任务撤退，Equipment是查看人物装备情况，感觉没有直接在人物头像上点鼠标右键方便。旁边的Objective是查看任务目标，游戏中的任务种类并不多，基本上只有歼灭、擒捕、护送、增援、联络5种。歼灭只需在战斗中消灭一定数量的敌人就可获胜。擒捕是要求小队擒获头上有红色箭头的指定敌人，完成这个任务需要队员携带有医药包，而且队伍中至少有一个空位。先通过攻击使目标陷入昏迷，然后携带医药包的队员迅速靠近对方进行包扎治疗，目标会自动变成队伍成员之一。包扎是为了停止流血状态以避免目标在返回球状飞



护送任务中肯定会遇到敌人

行舱前死亡。护送要求小队将一批友方NPC送到指定目标点，这些NPC会固定跟随队伍中最末一位队员行动，该队员头上会出现红色箭头，通常行进道路上都有敌人巡逻，建议先战斗清场后再带NPC前进。增援是在友军与敌人对峙的战场上登陆协助作战，只要帮助友军消灭一定数量的敌人即可完成任务。联络任务和护送很相似，小队进入战场后必须搜寻头上有白色箭头的NPC，靠近后NPC头上箭头变为红色同时成为队伍一员，这时再将其护送回飞行舱。到后期时还会出现一些与主线剧情相关的特殊任务，例如摧毁或夺取红色箭头指定的

目标物体，有时候目标如果是不具备攻击性的物体可按A开启攻击模式瞄准射击。

战术界面下方是小队成员头像列表，最上的绿槽是生命值，头像左上角的红色小图标是队员发现的敌人数目，点击它可将画面拉到以该敌人为中心的位置，如果队员已转职的话，职业图标也会以竖列格式排在头像左侧。右上角的数字是执行当前指定动作所需的时间，玩家可利用这个来估算队员之间的配合。动作时间左边还



夺取邪教祭司与瓦格特人的联络密码

有简单图标，那是队员当前执行行动作的描述，眼睛表示正等待指令，瞄准镜表示正在瞄准射击，跑动小人表示正在移动中。头像右下角小图标是当前武器攻击模式，用冷兵器的就是匕首形图标，1枚子弹是单发射击，3枚子弹是连发射击，配有榴弹发射器时还能切换为榴弹图标，反复点击可在不同射击模式之间循环切换。头像正下方是当前武器，最下面的黄色槽表示弹药。主画面右下是动作菜单，Move是移动，Attack是攻击，Use是使用目标对象，Reload是更换弹匣。本作中换弹匣是真正更换整个弹匣，先前没用完的弹匣换下后依旧原样放在包里。Watch是命令当前队员观望四周，处于观望状态的队员一旦发现敌人后可更快进入射击状态，Wait是原地待命。下面3个图标分别表示站、蹲、卧3种姿态，再下方是快速射击和瞄准射击模式，快速射击能让队员在最短时间内开火，但命中率下降，主要用于冲锋行进中。瞄准射击耗时长，但命中率很高，狙击手或远程单发射击的队员用它最合适。最下方的C和CE两按键可用于取消制订的动作计划，C是取消当前队员的所有预定动作，CE仅取消最近的一次预定动作。

战斗中点取队员后右键点击行进目的地或敌人即可指定动作，全部队员都计划妥当后拍空格键即可开始全



作战地图有高低层次之分

程实时运行。默认设置下几乎出现任何情况战斗都会强行暂停等待玩家进一步指示，比如发现敌人、遭到攻击、没有子弹、抵达目的地、无法攻击等都将暂停游戏，频繁的暂停会带来很多不便，例如当玩家正要派队员甲前往某地点时，队员乙抵达目的地导致游戏暂停，系统自动将当前所选队员切换为队员乙，未能察觉的玩家再点击目的地就变成了让队员乙移动


后期战斗我强敌更强

到目标地点。感到无法忍受的玩家可在Option菜单中的TacticalGame项下关闭一些暂停条件参数，大地球战略界面下的暂停参数也可在Strategic Game项下调整。指挥作战时玩家可看到每位队员都有自己不同的颜色，红、橙、黄、绿、蓝等分别代表小队中的不同队员，各队员的姓名标签、行进路线和瞄准射击图标全都以不同颜色表示，玩家一眼就能判断出是哪位队员的动作。遗憾的是，当按Ctrl+A选取所有队员集体移动时，他们无法保持原有队形，走到目的地时大家全都挤成一堆。另外游戏的寻路AI设计也大有问题，一旦有人挡路或路程稍远就无法指定目的地，如果卧姿行进来到梯子前无论如何也爬不上梯子，玩家必须先让队员站起身后才能登上梯子。每次战斗结束后，系统会自动将敌人掉落的全部道具存入己方仓库；如果希望现场拾取，可让队员靠近被击毙敌人的尸体，打开Equipment菜单，可在全身像右侧的地面道具栏中发现掉落在地的武器装备并将其拾起。

★队伍配置

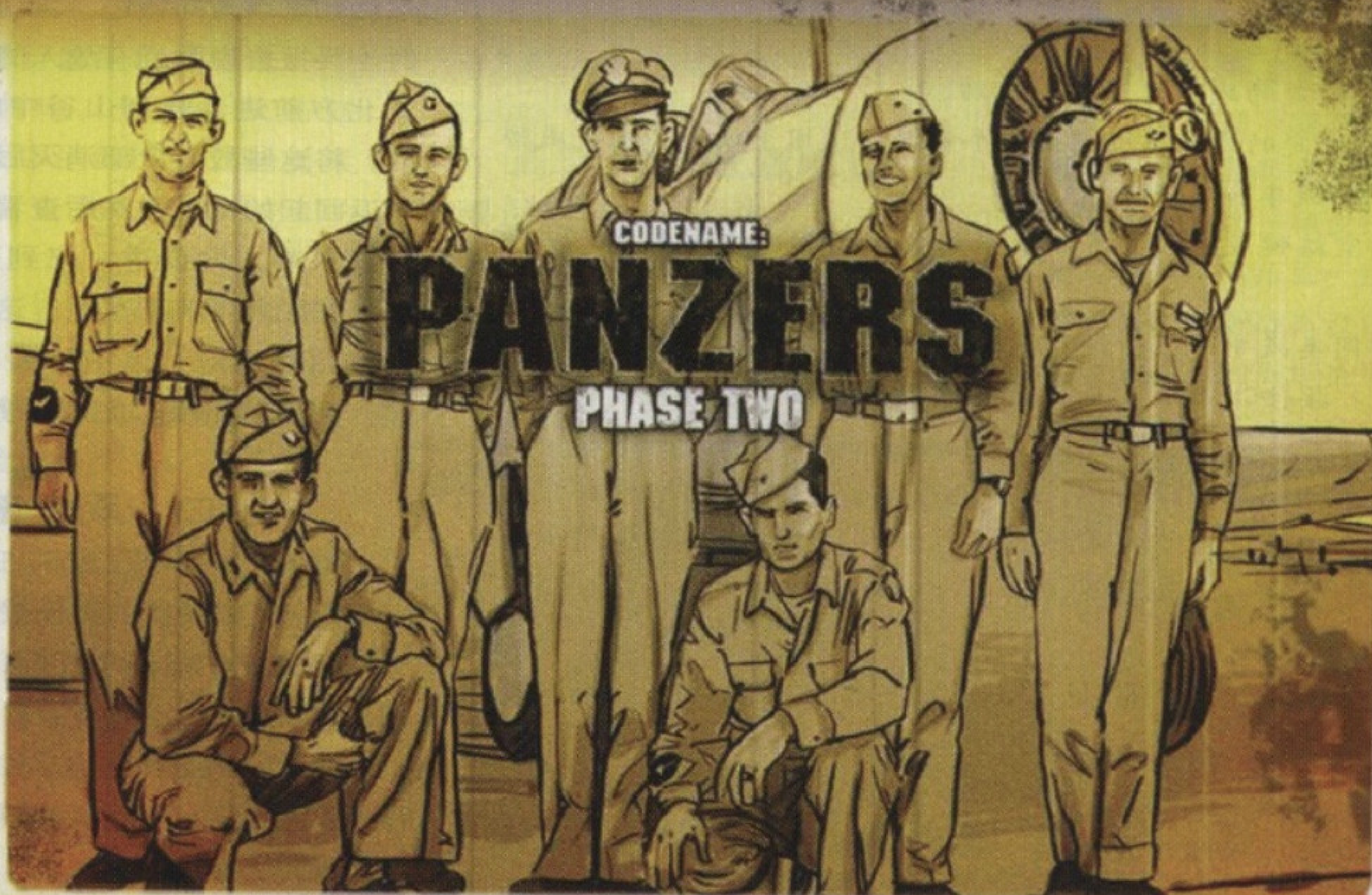
初期战斗小队只有4名人类，打下斯图加特后才能招人类新兵，帮助合成人或超能人后才能招募这两种族的战士。初期武器只有雷提库兰激光手枪和步枪，弹药也很少，这时因为还没有专职医生，首次出战前要记住尽量给每位队员带上医疗包，受伤后要尽快包扎止血，否则血槽全红后队


登陆月球表面作战

员会陷入昏迷，红色血槽消失殆尽后队员宣告死亡。队伍组成至少应有4人，1位前锋负责侦察诱敌，2位担当中远程火力杀伤角色，还有1位后备队员应选择投掷能力较高者以手雷攻击敌人。如果武器装备有富余可考虑扩大队伍规模，此时作战要努力避免被大堆敌人包围，与多名敌人对射很容易吃亏，因此前锋诱敌回逃的作用很关键，必要时全队都应转入游击作战模式。到中期后常规武器已全面普及，前锋可转职为侦察兵或探索者，同时应兼修投掷能力以手雷向敌人问候，原先的火力输出者也该全换M82A1狙击步枪，如果狙击不够就装备突击步枪补充火力强度。突击步枪中AK-47性价比最佳，它所用的7.62毫米弹药经常能从邪教徒手中缴获。这时的战斗风格仍以设伏诱敌为主，队伍火力基本能保证靠近敌人瞬间毙命。混战中要格外小心敌人投掷的手雷，尤其白磷手雷杀伤范围很大。

到后期对付瓦格特人与星灵人需要转入高技术型作战模式，瓦格特人的厚甲让常规武器威力难以发挥，而他们手中的能量武器杀伤力惊人，星灵人具备很强的侦测感应能力，宛如幽灵的他们同样也不怕常规武器攻击，这时的小队火力应向能量武器和大威力爆炸型常规武器过渡，能量狙击步枪、机关枪和导弹发射器都是不错的选择。利用队员技能或电子仪器进行战前侦察探测变得格外重要，为提升防御可为队员们配备重型护甲甚至动力装甲。高等级医护兵的作用也不容忽视。队伍中还应有一位高级机械师，他可最大限度补充侦察兵的功效，同时还可埋设各种地雷。星灵人具有可怕的精神攻击能力，最后决战中Myrmecol生命体的章鱼护卫几乎能秒杀重装战士，因此各小队中必须有队长这一职业。也只有到了这时候，合成人和超能人战士的种族优势才能得以充分发挥。这个阶段的战斗难度陡增，建议玩家多用F5和F8快速存盘提取功能。

如果实在不愿看到精心培养的老兵在战斗中阵亡，玩家还可选择以战斗机器人（Drones）为主力的高科技作战模式。当高级武器实验室完成战斗机器人项目研究后，高级武器工厂就能生产这些钢铁战士的组件了，每位战斗机器人需占据小队中的一名队员的位置，它们通常由4个模块部件组装而成：核心、底盘、武器和护甲。核心决定了机器人的战场职能，侦察机器人体积小速度快，甚至可悬浮飞行。战士机器人是各方面都很平均的中坚力量，重型机器人护甲厚火力猛，但速度很慢。使用机器人作战的最大好处是它们对精神能力攻击完全免疫。如果队伍里有战斗机器人也别忘了带上1名至少2级的机械师，机械师使用维修包可恢复战斗机器人所受的创伤。P



代号——装甲2

《代号——装甲2》的故事背景依然设定为第二次世界大战，详细讲述了同盟国、轴心国和南斯拉夫游击队三方分别于北非、地中海和巴尔干半岛的军事斗争。在游戏中，玩家可选择任何一方进行战斗，每个派别都有自己专属的战斗单位、关卡任务和战役目标。只不过游击队战役必须在完成同盟国和轴心国战役之后才能进行。另外，游戏在场景和气氛方面表现得非常逼真，真实的昼夜和天气效果以及华丽的爆炸粒子效果为游戏增加了丰富的娱乐性。

■游侠创作室 奥杰

精品 总评 8.0



制作	Stormregion
发行	CDV Software
载体	CD×4
类型	战略
语言	英文/中文
环境	Windows 2000/XP

文化、包容性：8.5　上手精通：7.5　画面：8.0　音效：8.0　创新：7.0　剧情：8.5

配置要求
CPU：Pentium III 1GHz
内存：256MB
显卡：64MB以上显卡
硬盘：3.5GB

轴心国战役

一、西迪拜拉尼

主要目标：

1.侦察这个地区。寻找塞吉欧踪迹时，自动完成。

2.发现塞吉欧的飞机。在山峦东侧，可找到飞机残骸。不过，最好完成次要目标和隐藏目标后再靠近飞机。

3.跟踪足迹寻找塞吉欧。发现塞吉欧的飞机后，朝东南方向走，来到蓝色任务标志处，完成任务。

4.立即撤退到疏散区域。快速原路返回，英国援军很快就会遍布整个地区。一路向西走，来到蓝色任务标志处，完成任务。

次要目标：

掌管两片绿洲。在战场南面和北面分别有一片绿洲，消灭绿洲周围的敌人。

操作指南

S键：让被选定的战斗单位停止行动。

A键：让被选定的战斗单位攻击一个目标，适用于攻击不构成威胁并且无人控制的战车和建筑物。

暂停：按空格键或点击屏幕右上角的暂停图标，适用于有时间限制的任务。

选择全部同类战斗单位：按住Ctrl键，并点击一个战斗单位。

编组部队：按住Ctrl键，同时选定部队，然后按下相应数字键，适用于快节奏战斗。

使用特殊物品或武器：选定一个战斗单位、特殊战斗单位或物品，它将显示在屏幕右下角的命令指示栏中，点击图标则可使用特殊战斗单位或物品。用鼠标右键点击图标，可将一些特殊战斗单位设定为自动使用。

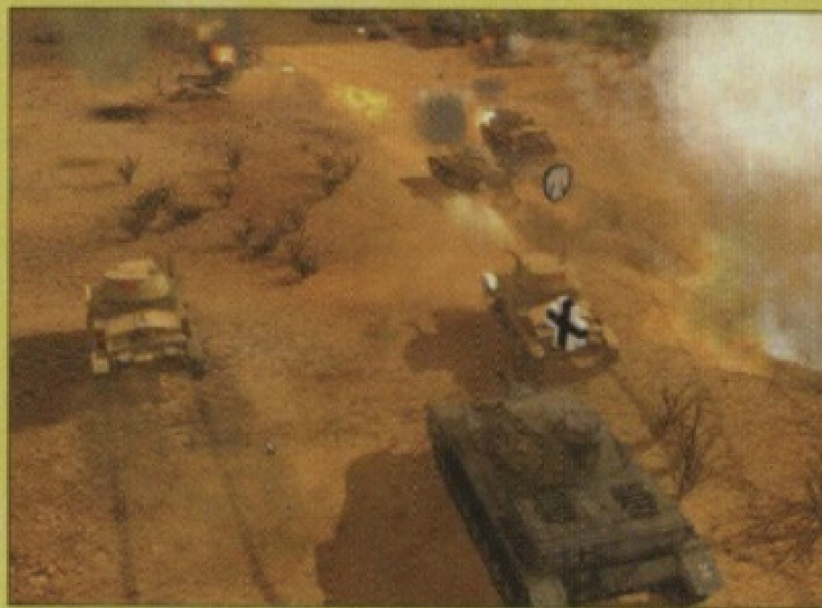
离开/进入战车或建筑物：把鼠标指针停放到可进入的战车或建筑物上，将出现进入图标（带有箭头的方块）。离开时可点击屏幕右下角命令指示栏中的离开图标，可离开战车或建筑物。

不移动战斗单位而改变其朝向：选择一个战斗单位，按住鼠标右键，可改变战斗单位的朝向。适用于确保战斗单位采取防御姿态时朝向敌人。

双倍速度：退格键或点击屏幕右上角的倍速键。

隐藏目标：

1.隐藏的安全营区已安全。在战场中间有一个战地救护站，可通过山峦东侧的道路进入，并占领它，完成任务。



猛攻英军火炮阵地

2.敌军的防空部队已无法发挥作用。在战场东端的山沟中发现四门防空炮和一些步兵，将他们全部消灭，完成任务。

胜利条件：

达里欧·吉安迪利斯必须存活下来。

特殊战斗单位：

3次重型火炮。

任务流程：

提示：同时按住鼠标左键和右键可转动视角，让罗盘指针指向北方。

命令步兵、卡车和战车组员原地待命，指挥坦克和修复车向东行进。来到山峦跟前，消灭两辆英国坦克，然后向南转。继续向东走，发现绿洲，干掉一些英国坦克和步兵，控制绿洲。接着向北走，发现一条小路向西通入山谷。命令坦克杀进去，找到战地救护站，消灭附近的火炮和步兵，控制救护站。从山脉地区出来，向北走，控制另一片绿洲，然后朝东南方向行进，发现飞机残骸。这时士兵报告说附近有敌人的防空部队，朝东北方前进，找到山谷中的英国防空部队。将这些敌人全部消灭后，先命令修复车返回起始地点，然后查看飞机残骸。继续朝东南方向前进，来到蓝色任务标志处，发现大批英国军队。这时迅速按原路向起始点撤退，途中不要与英国坦克纠缠，回到起始点，完成任务。

二、司令部

如果完成了以上全部任务，一共可得到375点威望点数。建议使用威望点数购买一辆克鲁伯弹药车和两门西莫文特75-18式自走炮。

提示：德国步兵的火力稍微高于意大利步兵。车辆和坦克能更换或升级，不要轻易卖掉。

三、马赛布加雷

主要目标：

突破英军防御并占领补给站。战场北面靠近补给站的地方集中了大批英军坦克和火炮。先在敌人的防线打开一个缺口，然后控制补给站。

次要目标：

使在西侧小径上的两门榴弹炮无法发挥作用。在战场西侧山脉的道路有两门火炮，坦克无法进入山道，必须使用步兵进行攻击，或使用重型火炮进行轰击。

隐藏目标：

穆斯塔法光荣地痊愈了。顺着战场



坦克险些被炮弹击中

东侧的山路向北走，在一座小营地中找到被敌军折磨的穆斯塔法。坦克无法进入营地，派步兵执行任务，消灭营地中的敌人，让医务兵治疗穆斯塔法。

胜利条件：

1.达里欧·吉安迪利斯必须存活下来。

2.汉斯·蒙戈贝尔必须存活。

特殊战斗单位：

3次重型火炮、2次侦察机。

任务流程：

在战场西侧山脉使用侦察机，便可发现敌人的两门火炮（蓝色任务标志），其中一门火炮在山脉中间，另一门在山脉北端。向这两门火炮发射重型火炮将其摧毁，完成次要目标。接下来将注意力转向东侧山路，为了安全起见，让战车成员从战车中出来，与狙击兵和医务兵集合在一起，增强战斗力量。顺着东侧山路前进，消灭路上遇到的敌人步兵，然后冲入



达里欧与汉斯联手作战

北面的营地，让医务兵治疗穆斯塔法的伤病，完成隐藏目标。然后让步兵按原路返回，与机械部队会合，并且战车成员重新进入战车。大部队一路向北走，朝着补给站前进。前方集结着很多英军坦克和火炮，先用重型火炮干掉敌人的火炮，然后让坦克执行边打边跑的游击战，即集中攻击敌人的两辆战车，然后撤退并进行修理。反复这个过程，直到安全地靠近补给站。小心补给站附近的步兵，他们喜欢蜷缩在地面上，很难被发现。将敌人全部消灭后，控制补给站，完成任务。

四、司令部

如果完成了以上全部任务，一共可得到375点威望点数。建议使用威望点数将两门西莫文特75-18式自走炮升级一号火焰战车，然后购买两辆一号火焰战车。

五、海尔法亚隘道

主要目标：

1.搜查并确保两座英军扎营地已安全。两座英军扎营地分别在当前位置的北面和东面，建议先占领北面的



攻击英军营地

营地，接着穿过战场北侧，找到受损的德国战车，然后由北向南攻击东面的营地。

2.拖拽并置放88高射炮到标定的位置来击退敌人的反击。一旦占领了两座英军营地，两批卡车将出现在战场的西侧和南侧，每辆卡车拖着一门88高射炮。将高射炮放到四个蓝色任务标志上，完成任务。随后，敌人发动反击。

3.守住两座营地。东面的营地将遭到来自北面的攻击，西北面的营地将遭到东面的攻击。将坦克分成同样的两组，分别抵挡敌人的袭击。

隐藏目标：

1.至少发现一辆被弃置的车。三辆德国战车分散在战场西北角和东北角。找到其中一辆战车，完成隐藏目标。

2.掠获英军的自走炮车。在西北角营地的东面，可发现一辆弃置的自走炮车。只要看到它，便可完成隐藏目标。

胜利条件：

1.达里欧·吉安迪利斯必须存活下来。

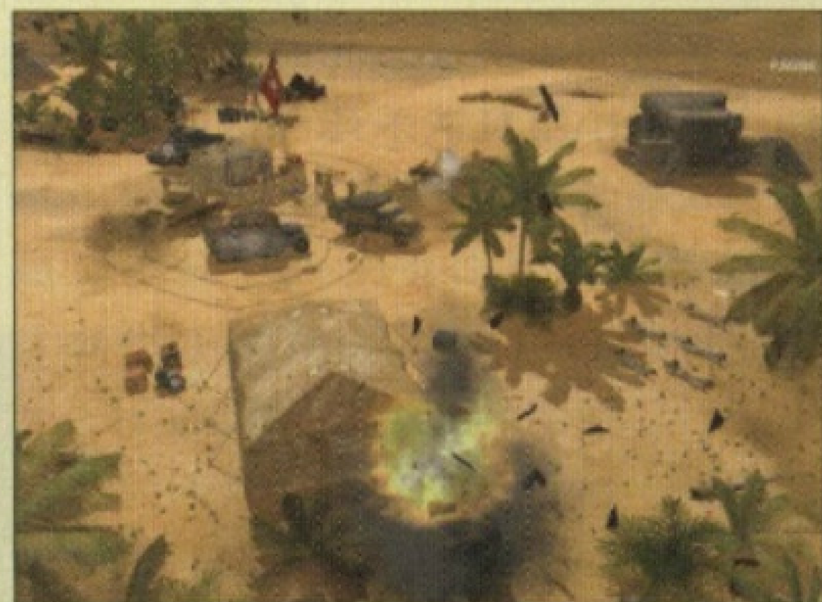
2.汉斯·蒙戈贝尔必须存活。

特殊战斗单位：

2次战斗轰炸机、3次重型火炮、2次侦察机。

任务流程：

集结坦克向西走，顺着大道向北来到英军营地前。这里只有一些步兵和轻型坦克守卫，可轻松占领营地。只不过要留意碉堡中的敌人，不要让修复车和补给车受到损害。来到战场西北角，发现一辆受损的德国战车。在这辆战车的东面一点，可找到另一辆受损的德国战车及四个战车成员。让战车成员回到坦克中，进行修理之



攻占英军补给站

后，随着大部队前进。在第二辆受损战车的东南面，发现一些英国步兵正在守卫着弃置的自走炮车。将步兵干掉，让战车成员修理火炮，将它加入队伍。顺着大道向东走，找到第三辆弃置的坦克，将它编入队伍，攻击第二座英军营地。成功占领营地后，四辆卡车出现在战场西侧和南侧。这时将坦克分为两组，分别守卫两座营地，然后将四辆卡车拖拽的高射炮放到指定地点（蓝色任务标志），随后英国部队开始发动反击。不要让英军占领营地，否则任务失败。将敌人消灭后，完成任务。

六、战斧行动

主要目标：

1.引诱英军到任何一个标定的区域，并摧毁他们。第一批英军坦克和火炮将从战场东南角的道路上逼近，用三辆坦克拖延它们一分钟，然后向北撤退到山坡上的一排火炮前，将敌人战车摧毁。

2.更多英军部队进入境内了！引诱他们进入陷阱。第二批英军战车将在相同地方出现。这次先拖延它们一分钟，然后用重型火炮和轰炸机发动攻击，削弱敌人的力量。接着向北撤退，使用火炮消灭敌人。

3.大规模的英军部队进入境内了！让他们面对毁灭吧！最后一批敌人将从相同的地点进入战场。这次不

要与敌人正面冲突。相反，让坦克向西走，来到侦察机残骸和西侧补给站之间的雷区。吸引敌人注意，然后向北跑，穿过雷区，让尾随的敌人严重受损。消灭其他敌人后，摧毁身陷雷区的敌军战车。

次要目标：

不要让敌军飞行员逃跑。在击落蚊式侦察机的过场动画之后，一个蓝色任务标志出现在东北面的山中。派两个步兵小组赶快杀死飞行员，可得到两次轰炸机。

隐藏目标：

1.摧毁燃料卡车。当第三批敌人出现时，两辆马蒂达二型坦克和一辆燃料卡车随后而至，不过敌人并不会主动攻击。将第三批敌人陷入雷区之后，派坦克快速来到战场东南角，在马蒂达二型坦克发现之前，摧毁燃料车。

2.至少摧毁一辆马蒂达二型坦克。坦克在燃料卡车的东面，摧毁其中一辆，完成隐藏目标。

胜利条件：

1.达里欧·吉安迪利斯必须存活下来。

2.汉斯·蒙戈贝尔必须存活。

特殊战斗单位：

4次重型火炮、3次侦察机、2次轰炸机（完成次要目标）。

任务流程：

先将三辆意大利坦克组成一队，然后让修复车跟在后面。派两个步兵小队向火炮西侧移动，这里有一条小路通入山里。而后，一架侦察机将坠毁于此。让步兵停在道路中间，稍后他们能完成次要目标。派坦克和修复车向南走，让坦克面向南方，将修理卡车停在它们后面。当第一批英国坦克出现时，逐个攻击前面的战车，让它们停在路上，阻挡后面的战车。在撤退之前，有机会摧毁几辆敌方坦克。建议在山间使用一架侦察机，可看到远处的坦克。接着让火炮攻击有效范围内的敌人，主要攻击敌人的火炮，同时让修复车和补给车不断进行


干掉英军飞行员


阻击英军坦克部队

补给和修复。将敌人消灭后，完成第一个主要目标。这时，敌人侦察机将坠落在山里。不过刚才在那里已安排了步兵，可轻松完成次要目标。接下来，第二批英军坦克在相同地方出现。使用先前的战术，并将重型火炮和轰炸机都用在这批敌军坦克上，将敌人全部消灭。过了一会儿，第三批英军坦克进入战场。这次不要与敌人正面冲突，在坠毁的侦察机和西侧基地之间有一个反坦克雷区，将坦克安排在雷区西南角的道路上。当敌军坦克赶到时，先攻击前面的战车，然后沿着西侧向北撤退，穿越雷区。英国坦克紧紧跟随，但被地雷炸得无法移动。快速修理受损的战车，以便能重新进入雷区，在敌人的修复车修理受损战车之前摧毁它。这时，战场东南角出现两辆马蒂达二型坦克和一辆燃料卡车。派坦克朝东南方向行进，来到袭击前两批敌军坦克的地方。先摧毁燃料卡车，然后摧毁一辆马蒂达二型坦克，完成隐藏目标。接下来返回雷区，干掉仍在雷区中进退两难的敌人战车。

七、司令部

如果完成了以上全部任务，一共可得到965点威望点数。建议使用威望点数将所有一号火焰战车升级野牛二型自走炮，将全部意大利M13-40式中型坦克升级为四号D型战车。购买一辆野牛二型自走炮、一辆克鲁伯弹药车和一辆SdKfz 11补给用半履带卡车。

八、西迪罗塞夫

主要目标：

1.拿下飞机场。进入东南面的飞机场，控制里面的补给站。

2.搜查并清除村庄中可能存在的敌人。十分简单，但不要低估敌军防御部队的数量。

次要目标：

捕获或摧毁敌军榴弹炮。在战场的西北面有一处蓝色任务标志，敌人的榴弹炮存放于此。派部队赶到这里，留意沙漠中的敌军坦克，捕获或摧毁敌军榴弹炮，完成任务。

隐藏目标：

至少捕获一架敌军飞机。冲入飞机场后，英国飞行员企图驾机逃离。在飞行员到达飞机之前，将他们全部干掉，然后来到机场东南角。用坦克


敌机场警戒塔已完全失去作用

将铁丝网撞开，命令步兵与被俘的飞行员交谈，然后派他们进入飞机。将跑道清理干净，飞机起飞。每起飞一架飞机，都将得到一次战斗轰炸机。

胜利条件：

1.达里欧·吉安迪利斯必须存活下来。

2.汉斯·蒙戈贝尔必须存活。

特殊战斗单位：

3次重型火炮、2次侦察机、2次战斗轰炸机（成功捕获一架飞机+1）、1次轰炸机。

任务流程：

集合南面的坦克、火炮和德军步兵，向东朝飞机场前进。消灭机场外面的敌军后冲入飞机场，迅速消灭跑出来的英军飞行员，然后派坦克撞开机场东南角的铁丝网，救出被俘的飞行员，让他们驾驶飞机离开。然后从北面出口离开飞机场，消灭机场外面的火炮和轻型战车，然后向西转，朝

着战场西南方向前进。进入沙漠地区，消灭敌军战车，找到英军榴弹炮。将其捕获或摧毁，完成次要目标。集合北面的意大利部队，同时让德军朝西北角的村庄行进。先在村庄上使用侦察机，然后将重型火炮、轰炸机以及战斗轰炸机的轰击全部丢到村庄中的敌军战斗单位上。随后大部队冲入村庄，消灭剩余的敌军，控制补给站，完成任务。

九、司令部

如果完成了以上全部任务，一共可得到509点威望点数。建议使用威望点数将全部坦克升级为四号F2型战车，然后购买一辆四号F2型战车。

十、大汽锅

主要目标：

1.在意大利军队企图突破英军防线时给予支援。基本上只要达里欧·吉安迪利斯在战斗中幸存下来，就完成了目标。最好的方法是，派坦克朝东北方向行进，穿过雷区，然后从南面靠近绿洲的地方接近英国防御部队，那里是达里欧最终离开战场的地方。

2.确保补给站安全。在战场东北角有一个防卫森严的补给站。先使用侦察机，对主要目标丢下重型火炮和战斗轰炸机，然后派坦克部队消灭幸存者。

次要目标：

在攻击之前不要让要塞的哨兵发现你的行踪。如果攻击要塞，就会被哨兵发现行踪。因此先不要攻击要塞，直到倒计时结束，然后可放手发动攻击。



夜间发动偷袭

隐藏目标：

至少捕获一辆敌军战车。在战场东南角有一座英军营地，停放着四辆坦克。派部队迅速移动到营地，杀死营地中的英军战车成员，捕获一辆战车，完成隐藏目标。

胜利条件：

1.达里欧·吉安迪利斯必须存活下来。

2.汉斯·蒙戈贝尔必须存活。

特殊战斗单位：

2次重型火炮、2次侦察机、2次战斗轰炸机、2次伞兵部队。

任务流程：

在这个任务中，最值得留意的部分是穿过雷区而不碰到任何地雷。幸好队伍中三个步枪兵带着探雷器。派他们朝东北方的绿洲慢慢前进，让坦克跟着他们来引爆地雷。当到达绿洲时，向北转，对敌人发动攻击。这时意大利人开始与英军交火。不必理会他们的战斗，继续向北走，遇到英军防线东侧的达里欧，他正在率领部队突围。让修护车靠近达里欧，英军火炮攻击非常猛烈，需要确保他的安全。将敌人消灭后，部队撤退到绿洲的水边。派一支部队来到战场东南角，这里有一座英军营地。快速消灭不知所措的英军战车成员，捕获一辆英军战车，完成隐藏目标，然后返回绿洲。接下来将目标锁定战场的东北角补给站，先在补给站上空使用侦察机，将重型火炮和轰炸机都丢到敌人的火炮和战车上，然后派坦克部队清理战场，完成任务。



围攻敌军占领的城镇

十一、暴风雨

主要目标：

破坏城墙并占领要塞内的补给站。让火炮部队在城墙上打出一个洞口，然后派其他部队进入要塞，占领补给站。小心要塞内有很多敌军步兵部队，稍不留意，自己的战斗单位很容易被干掉。

次要目标：

1.包围住要塞并且守住战略要点。在要塞外面有三个蓝色任务标志，让三个战斗单位分别“控制”它们，完成次要目标。

2.修复汉斯的坦克。在城墙上炸开一个洞口时，汉斯·蒙戈贝尔的坦克部队将出现在战场东北面。不过他的坦克已受损，赶快派修复车进行修理。

隐藏目标：

侦测到秘密入口。这是最先需要



炸毁城墙，打开缺口

完成的任务，否则敌人的援军将不断进入战场。迅速派步兵移动到战场西北角的绿洲，杀死附近的全部敌人。

胜利条件：

1.达里欧·吉安迪利斯必须存活下来。

2.汉斯·蒙戈贝尔必须存活。

特殊战斗单位：

1次重型火炮、1次侦察机。

任务流程：

将全体步兵集合成一组，派他们沿着要塞南侧向西走。注意不要靠近要塞，否则将遭到敌人的攻击，同时小心路上的地雷。在要塞西侧向北转，找到绿洲。消灭周围的敌人，完成隐藏目标。接着向东走，分别在要塞周围的蓝色任务标志上安排战斗单



占领法军控制的城镇

位，控制"战略要地"，同时清除地雷，以免汉斯·蒙戈贝尔的坦克到达时受到伤害。当三个"战略要地"全部被控制后，一辆弹药卡车将出现火炮部队附近。接下来准备在要塞城墙上打出一个洞口，派火炮部队向前移动，攻击要塞的东南角，直到打出一个洞口。这时汉斯·蒙戈贝尔的坦克部队追击英军战车出现在战场东北面。赶快对其进行支援，让修复车修理汉斯·蒙戈贝尔的坦克，完成第二个次要目标。在要塞中，敌人重兵防守，不能强攻，必须采用边打边跑的策略。引诱并消灭一部分敌人之后，赶快向后退，让修复车进行修理。反复这个过程，直到将敌人全部歼灭，控制补给站。另外，不要忘记使用重型火炮进行轰击。

十二、司令部

如果完成了以上全部任务，一共可得到827点威望点数。建议使用威望点数将全部野牛二型自走炮转换成四号F2型战车，并且购买一辆四号F2型战车以及三辆修复车。

十三、伊萨

主要目标：

1.防御补给站。补给站附近的战斗单位至少成功地防御一个小时，因此不必担心。如果不放心，可安排两辆四号F2型战车和一辆修复车协助防御。

2.占领并守住火车站。这应该是首要目标，因为在倒计时结束前拿下它，将完成次要目标。沿着战场西侧向北走，然后朝着火车站方向前进，可避开战场中间大批敌军坦克和火炮。

3.确保检查站的安全并守住。检查站位于战场东北角（蓝色任务标志），防守薄弱，可轻松占领。可将这个目标留到最后完成。

4.占领并守住绿洲。绿洲位于战场东南角，由几辆坦克、火炮和很多火箭筒兵守卫。将他们全部干掉，控制城镇中间的补给站，但不要摧毁高塔。

次要目标：

在敌人援军到达之前占领火车站。如果绕开了战场中间的大批敌军，在倒计时结束之前占领火车站应该没有问题。完成这个目标，可获得两辆四号F2型战车以及一些步兵。

隐藏目标：

1.敌人的防空变弱了。获得额外的空中支援。在战场东北角的高地上，有几架敌军的防空炮和火炮。将它们全部摧毁，获得轰炸机和战斗轰炸机。

2.进入隐藏的清真寺。派一个步兵单位进入战场东南角绿洲中的清真寺，完成任务。



抢占火车站

胜利条件：

1.达里欧·吉安迪利斯必须存活下来。

2.汉斯·蒙戈贝尔必须存活。

特殊战斗单位：

4次伞兵部队、4次侦察机、1次重型火炮（完成第一个隐藏目标+3）、1次战斗轰炸机（完成第一个隐藏目标+3）、1次轰炸机。

任务流程：

集合部队，迅速向北行进，拦截冲向补给站的大批英国坦克。将敌人全部摧毁后，修理补给坦克，然后沿着战场西侧边缘向北走。在山脚下向东走，发现敌人的火车站。快速消灭火车站周围的敌军，占领火车站。如果在敌人援军到达之前占领火车站，当火车到达时，可得到两辆四号F2型战车和一些步兵。接下来向东行进，顺着山道来到战场东北角的山顶。摧毁敌军的火炮和防空炮，完成第一个隐藏目标，然后按原路下山。尽管检查站就在附近，但先不要攻击它。顺



激烈的坦克大战

着铁轨一直向南走，来到战场的东南角，攻击绿洲中的敌人。将敌人消灭后，派步兵进入绿洲中央的清真寺，完成隐藏目标。最后指挥部队向北行进，攻击敌人驻守的检查站。将检查站占领后，完成任务（战场中间的两个补给站周围驻守着大批敌军战车，如果想挑战，可尝试着消灭它们）。

同盟国战役

一、在阿拉曼突围

主要目标：

1.撤退到吉尼高地并且守住此地。战斗开始时我方遭到猛烈攻击，因此建议暂停游戏，命令全部战斗单位朝补给站移动。继续游戏时，战斗单位


反攻德军占领的村庄

将执行最后下达的命令，即防御德国坦克第一波的攻击，来完成目标。

2.击破轴心国驻防地并占领村落。先摧毁村庄周围的德国坦克，然后消灭步兵，控制村庄中心的补给站。

次要目标：

抢救受损战车并且使用它们。在战场南面和北面有弃置的坦克，让补给站附近的战车成员迅速赶到坦克所在地进行修理，然后将它们编入队伍。

隐藏目标：

至少攻占下一门88高射炮。在村庄东面有两门88高射炮，先让步兵消灭控制高射炮的敌人，然后攻占它，完成任务。

胜利条件：

巴恩斯必须存活。

特殊战斗单位：

5次轰炸机、2次战斗轰炸机、2次侦察机（在薛曼坦克到达之后才能使用）。

任务流程：

命令所有战斗单位，包括步兵和战车，撤退到补给站的西侧地区。让步兵撤退到补给站前，但要留下坦克部队坚守在高地前面，抵挡德国坦克的进攻。同时派战车成员迅速赶到战场南北两侧弃置坦克的所在地修理坦克，使它们加入部队，然后迎接德国坦克的疯狂攻击。在战斗中要及时修理和补给受损战车。一些德国坦克可能会绕过高地，从东侧向补给站发动攻击，补给站周围的火箭筒兵应该能对付它们。当薛曼坦克赶到时，让它


城镇中的坦克大战

们赶快加入战斗，但不要向西移动得过远。那里驻守着很多四号F型战车。如果受到威胁，它们将立刻发动攻击。抵挡住敌人第一波攻击后，派部队缓慢向西行进，一辆接一辆地消灭德军坦克。在靠近村庄之前停下来，派步兵朝着村庄前进（让火箭筒兵留在后面，否则他们将自动摧毁88高射炮），干掉南面的敌人，控制高射炮，完成隐藏目标。随后向村庄发动攻击，消灭德军部队，控制补给站，完成任务。

二、司令部

如果完成了以上全部任务，一共可得到325点威望点数。建议使用威望点数将M3A1斯图亚特战车升级为十字军战车，购买一辆贝德福QL弹药卡车和一辆M2A1补给车。

三、托布鲁克

主要目标：

1.巴恩斯必须在指定地点与间谍会面，以得到轴心国最新的作战计划。间谍等在蓝色任务标志处——这个地区防守并不严密，在我方坦克部队和码头之间有一段雷区，必须先将其清除。另外还要留心在会合点附近巡逻的虎式战车。让巴恩斯走近间谍，完成任务。

2.占领马路旁的检查站。检查站位于战场的西北角，一路上需要摧毁很多敌军坦克才能到达。此外，留心战场北侧高地上的敌军火炮，这个目标可在第一个主要目标之前完成。

3.收复英国高等委员会，它是这个区域的行政中心。高等委员会大楼位于战场的东北角，最好将次要目标和隐藏目标完成后，再完成这个主要目标。

次要目标：

至少摧毁50%德国护卫车队（摧毁15辆）。完成第一个主要目标后，毫无防卫的德国护卫车队从高等委员会所在地出发，朝着检查站前进。让四辆十字军战车在大道上排成一行，在敌人到达战场西侧之前摧毁它们。

隐藏目标：

1.完全摧毁德国护卫车队。使用上面提到的方法摧毁全部30辆护卫车。

2.利用敌军无线电呼叫空中攻击。在高等委员会南面的建筑物


目标是敌人装甲部队

中，有一个无线电发报机。当靠近这个建筑物时，将听到无线电静电噪声。进入建筑物，使用无线电发报机，呼叫德军对此地进行轰炸，完成隐藏目标。


占领高等委员会

胜利条件：

巴恩斯必须存活下来。

特殊战斗单位：

3次轰炸机、3次战斗轰炸机、2次重型火炮、3次侦察机。

任务流程：

首先集结步兵，清理当前位置和码头之间的雷区。靠近码头时，留意巡逻的虎式战车。清除地雷后，命令坦克向北行进，摧毁第一批敌军战车。随后向东转，摧毁第二批敌军战车。接着，沿着战场西侧向北走，发现检查站（旗子），消灭德军坦克和步兵，将其占领。同时，派坦克部队来到北面的高地上，摧毁距离检查站最近的火炮，以免它在后面的任务中增添麻烦。接下来占领村庄西侧的补给站，消灭周围的敌人。先不要接近间谍，将四辆十字军战车排成一行停在检查站旁边的大路上，用来阻挡即将到来的运输车队。一切准备就绪后，让巴恩斯走近间谍，完成第一个主要目标。而后返回补给站，将弹药全部释放出去（最好的方法是让薛曼坦克靠近补给站，这样它将一直被补给站修理，然后让马蒂达二型坦克从远处强制攻击薛曼，注意要确定马蒂达二型坦克无法得到弹药补给）。这时，敌人的护卫车队将从高等委员会所在地出发。命令十字军战车在路上将它们全部摧毁，完成次要目标和隐藏目标。同时派没有弹药的马蒂达二型坦克来到补给站的东北面，靠近一座建筑物时，将听到无线电静电噪声。让马蒂达二型坦克来到建筑物跟前，派战车成员干掉附近操纵火炮的敌人，占领火炮，然后进入建筑物，通过无线电发送虚假情报，完成隐藏目标。最后集合全部兵力，向高等委员会发动猛攻，将敌人全部消灭后，完成任务。

四、凯塞林隘道

主要目标：

1.在接到通知之前防御位于凯塞林隘道的村庄。一定要坚守住阵地，否则任务失败。建议除了坦克、火箭筒兵和火焰喷射器兵之外，让其他部队来到战场南面，然后转向东侧，攻打山顶上的德国火炮部队。而坦克、火箭筒兵和火焰喷射器兵则用来抵挡德国部队的攻击。

2.撤退到南面的补给基地，并且守住它，直到形势缓和。第一个主要目标完成后，让部队向北面的基地转移。抵挡住德军15分钟的猛烈攻击，美军坦克将赶到基地，然后重新夺回凯塞林村庄。


在村庄中巡逻的坦克小部队

3.收复凯塞林村庄。

次要目标：

掠获一辆虎式战车。战斗进行过半时，敌人的虎式战车将从东北方向进入村庄。掠获其中一辆，完成任务。

隐藏目标：

1.掠获一个德国火炮单位。在战场东南面的山顶有一些德国火炮，派步兵赶到那里，控制火炮，完成隐藏目标（不要派火箭筒士兵进行任务，因为他们会自动摧毁火炮）。


夜间轰炸让人猝不及防

2.发现古代隧道，从侧面攻击敌军。在战场东南角的山上有一处篝火，而战场西侧的悬崖上有另一处篝火。两处篝火之间是古代隧道。让攻占德军火炮的步兵来到篝火的西北面，可发现隧道入口，完成任务。

胜利条件：

威尔森必须存活下来。

特殊战斗单位：

第二个主要目标完成后：1次轰炸机、1次重型火炮、2次侦察机、1次补给箱子（小型补给站）。

任务流程：

先让所有步兵单位从村庄里的建筑中出来（可暂停游戏），派火箭筒兵和火焰喷射器兵集结到村庄北侧，而其他步兵则来到战场南端，登上山顶，掠获德军的火炮，并且找到古代隧道。同时在村庄东面集结坦克，抵挡德国战车的第一波攻击。尽快消灭敌人后，返回村庄中心，准备抵挡来自战场西南面德军的攻击。与第二拨德军战车交火后，不要离开村庄中心，让修复车不停地修理受损战车。如果坦克陷入麻烦，可让火箭筒兵加

入战斗。稍后村庄东侧出现一辆虎式战车。不要让坦克攻击它，命令火焰喷射器兵将其烧热，迫使里面的战车成员出来，并将他们杀死，然后撤回基地。第一个主要目标完成后，命令部队向基地转移。如果虎式战车的温度冷却下来，让一个战车成员将其带到基地南面。随后德军坦克将从南面和东面发动攻击。让火箭筒兵配合坦克消灭敌人，抵挡住德军的猛烈攻击。当盟军的坦克到达之后，向凯塞林村庄发动反攻，将其夺回，完成任务。

五、司令部

如果完成了以上全部任务，一共可得到1021点威望点数。建议使用威望点数将四辆坦克全部升级为M3A1格兰特战车，并且购买一辆M3A1格兰特战车。

六、突尼斯

主要目标：

1.在德军到来之前，在突尼斯外围建立防御圈。

占领战场东西两侧的补给站，完成任务。



威尔森与巴恩斯分头攻击占领德军补给站

2.至少摧毁50个轴心国战斗单位，并且不要让多于20个敌人战斗单位进入城市。留心敌人战车进入战场的地点，快速移动部队，将敌人全部消灭。

3.带威尔森和巴恩斯到突尼斯外面的指定集合点。让威尔森和巴恩斯到补给站之间的蓝色任务标志处，完成任务。

次要目标：

使在轴心国发报站的88高射炮无法发挥作用以阻止空中轰炸。在战场西北角架设着三门敌军的高射炮，先



摧毁敌军逃窜的战车

摧毁其中的两门，然后留下一门高射炮用来完成隐藏目标。

隐藏目标：

1.只有少数的轴心国部队到达了突尼斯，干得漂亮！阻止10个以上的轴心国战斗单位进入城镇。

2.掠获至少一门88高射炮。在战场西北角缴获一门88高射炮，完成任务。

胜利条件：

1.巴恩斯必须存活下来。

2.威尔森必须存活下来。

特殊战斗单位：

3次战斗轰炸机、1次侦察机。

任务流程：

由于威尔森和巴恩斯两支部队之间的区域是一个巨大的雷区，因此两人分头行动时必须留心不要误入雷区。当威尔森和巴恩斯的部队攻击战场北面两个补给站时，派侦察机搜索战场西北角的发报站。敌人的高射炮将攻击侦察机，利用这个机会，使用战斗轰炸机摧毁高射炮，但要留下一门高射炮来完成隐藏目标。在威尔森和巴恩斯先后攻占补给站后，不要急于让他们到指定地点集合。先将坦克集结起来，准备消灭来自南面的大批轴心国战斗单位。以下是敌人战车出现位置的顺序：

靠近东面的补给站。
两个补给站之间。
靠近西面的补给站。
我方援军到达。
靠近东面的补给站。
靠近东面的补给站。
两座补给站之间。
靠近西面的补给站。
两座补给站之间。
靠近东面的补给站。
我方援军将到达。
两座补给站之间。

提示：只有占领了补给站，才会出现援军。

消灭一定数量的敌人（完成次要目标和隐藏目标）后，派步兵（不要派火箭筒兵和迫击炮兵）控制战场西南角的88高射炮，然后让威尔森和巴恩斯到指定地点集合，完成任务。



村庄遭受轰炸火光冲天

七、爱斯基摩行动

主要目标：

1.带巴恩斯到发电所为盟军轰炸机标示目标。发电所的位置非常明

显，很容易找到。不过要留心东侧小山上的德军火炮，不要摧毁火炮，控制它们，用来对付守卫发电所的坦克。

2.从背后攻击轴心国军队防御来支援登陆部队。倒计时结束时，将自动完成。

3.解放村庄。村庄位于战场东北角，防卫森严，需要稳扎稳打，才能攻克。

次要目标：

在登陆前摧毁30%意大利装甲部队。摧毁发电站后，获得很多特殊战斗单位，使用这些特殊战斗单位轰击海滩上的敌方部队，完成任务。

隐藏目标：

在登陆前至少摧毁50%意大利装甲部队。摧毁30%意大利装甲部队非常容易，但摧毁50%就变得困难一些。使用特殊战斗单位轰击敌人后，让火炮继续进行攻击。同时可让伞兵部队进行支援。

胜利条件：

巴恩斯必须存活下来。


降落伞兵保护巴恩斯

特殊战斗单位：

8次伞兵部队；摧毁发电所之后：5次伞兵部队、10次轰炸机、5次战斗轰炸机、5次重型火炮、5次侦察机。

任务流程：

让伞兵降落到战场东南角，与意大利小股部队进行战斗。注意，将伞兵的投弹攻击设置为非自动（使用鼠标右键点击命令栏相应图标）。将小股意大利部队消灭后，集合步兵向西移动，来到发电所东侧的山上，消灭操纵火炮的敌人，控制火炮，然后摧毁发电所南面的房子以及里面的步兵。接着摧毁发电所南北两侧的坦克，然后向东走，直奔海滩，将火炮安置于南面的两座碉堡之间。这时，让巴恩斯来到发电所旁边的标志点上，轰炸机将炸毁发电所。随后，在海滩上使用侦察机，发现大批意大利战车。将重型火炮、轰炸机和战斗轰炸机全部丢下去，配合步兵和火炮将敌人战车摧毁。当消灭了一定数量的敌人后（完成隐藏目标），让步兵和火炮来到战场东面。当倒计时结束时，大批同盟国援军将登陆海滩。立刻指挥战车摧毁附近的敌军火炮和坦克，同时让步兵清除附近的雷区。清


火炮部队严阵以待

理战场之后，指挥部队向东移动，缓慢靠近德军的检查站。集中火力摧毁防守检查站的敌军，然后直接杀向东北面的村庄。将敌人全部消灭后，完成任务。

八、越过沃尔图诺河

主要目标：

1.占领左侧小岛上的敌军补给基地。让步兵移动到小岛，消灭岛上的敌人，占领补给站。不过要小心敌人的空中打击。

2.使中间小岛上的88高射炮无法发挥作用。补给站东面的小岛上有三门88高射炮，干掉周围的步兵，控制其中一门高射炮可完成隐藏目标。随后立即撤退，因为大批敌人步兵将从最后一座小岛上发动攻击。

3.到达右侧小岛上的船屋。消灭


攻击德军城镇

最后一座小岛上剩余的敌军，靠近船屋，完成任务。

4.尽可能地摧毁德军战车部队。完成前三个主要目标后，援军将于战场西南面出现。将部队集结在中央的小岛上，先让威尔森和巴恩斯引诱北面的敌军，然后将敌人全部消灭。

次要目标：

侦察并清除德军火炮观察碉堡中可能存在的敌人。让威尔森带领两名步兵在船屋乘坐橡皮船来到河流北岸，杀死德国将军后，从东北面靠近战场中央的碉堡，消灭里面跑出来的敌人。

隐藏目标：

1.至少掠获一门88高射炮来防御你的部队免于空中攻击。控制中间小岛上的一门88高射炮，完成任务。

2.德国将军被消灭。让威尔森带领两个步兵在船屋乘坐橡皮船来到战场北面，干掉大路上吉普车中的德国将军。

3.碉堡里的观测员被消灭。杀死德国将军之后，让步兵从东北面靠近战场中央的碉堡。当观察员从碉堡中跑出来时，杀死他，完成任务。

胜利条件：

1.威尔森必须存活下来。

2.巴恩斯必须存活下来。

任务流程：

让机枪兵从吉普车中出来，朝西面的交叉路口移动。来到小岛上，先干掉操纵火炮的敌军战车成员，然后消灭周围的步兵。接着向东侧的第二座小岛行进，干掉88高射炮的战车成员，控制其中一门高射炮，完成隐藏目标。这时大批敌军步兵从东侧的小岛发动攻击。撤退到第一座小岛上，借助补给站进行补给，将敌人全部消灭。随后冲到第三座小岛上，干掉剩余的敌人，来到船屋旁边的任务标志上。让威尔森带领两个步兵从船屋乘坐橡胶船来到小河北岸，在大路上杀死吉普车中的德国将军，然后从东北面靠近战场中央的碉堡。干掉从碉堡中跑出来的观察员后，迅速按原路乘坐橡皮船返回大部队所在地。接下来将全部坦克集结在中间的小岛上，让威尔森和巴恩斯带领修复车向北行进，吸引部分德军战车的注意力，将

他们引入小岛上的埋伏圈。注意，不要陷入碉堡周围的雷区。如此反复，最后将敌人全部消灭，完成任务。

九、司令部

如果完成了以上全部任务，一共可得到1553点威望点数。建议使用威望点数购买四辆M3A1格兰特战车和一辆修复车。

十、卡西诺山区

主要目标：

1.占领所有德军检查站。战场上一共有五个德军检查站，防守并不严密，将其逐个占领，完成任务。

2.巴恩斯和威尔森必须步行到达山顶。占领检查站之后，让巴恩斯和威尔森从坦克中出来，顺着中央检查站西侧的小路上山。注意途中的火炮，可以丢下伞兵保护它们。巴恩斯和威尔森到达目标地区后，完成任务。

3.发动一次反击并且重新收复你失去的检查站。巴恩斯和威尔森到达目标地区后，德国部队将出现在整个战场上，将五个检查站全部占领。这时必须重新夺回五个检查站。

隐藏目标：

1.靠近小径的了望塔已占领。占领西北面的检查站之后，派步兵沿着西侧狭窄的小路上山，进入山顶的了望塔。


占领山上了望塔

2.使用民兵。占领了检查站之后，让威尔森和巴恩斯从战车中出来，顺着铁轨向西走，穿过水面上的大桥，完成任务。

胜利条件：

1.巴恩斯必须存活下来。

2.威尔森必须存活下来。

特殊战斗单位：

5次伞兵部队。

任务流程：

让坦克向西行进，占领第一个德军检查站，然后向北走，占领第二个检查站。接着沿战场北侧向西走，分别占领补给站和第三个检查站，然后派一个战车成员或英雄沿着西侧的小路上山，进入了望塔，完成第一个隐藏目标。接下来顺大路向南行进，从西面攻击战场西南角的检查站。将其占领后，朝着东南方向移动，攻击东侧靠近火车站的检查站，完成第一个主要目标。将五个检查站全部占领后，让威尔森和巴恩斯从战车中出来，然后命令全部战车返回到初始点。接着让巴恩斯和威尔森朝着西南方向移动，穿过西面的大桥，然后向北走，顺着山路直奔山顶。当巴恩斯和威尔森到达目标地区后，德军部队将再次控制检查站。这时需要集结全部坦克，重新夺回五个检查站。将敌人全部消灭之后，完成任务。


以猛烈轰炸压制敌军行进

十一、司令部

如果完成了以上全部任务，一共可得到478点威望点数。建议使用威望点数将全部M3A1格兰特战车升级为M26潘兴战车，然后购买一辆潘兴战车和一辆修护车。


火车站遭到空袭

十二、安琪奥——西斯纳

主要目标：

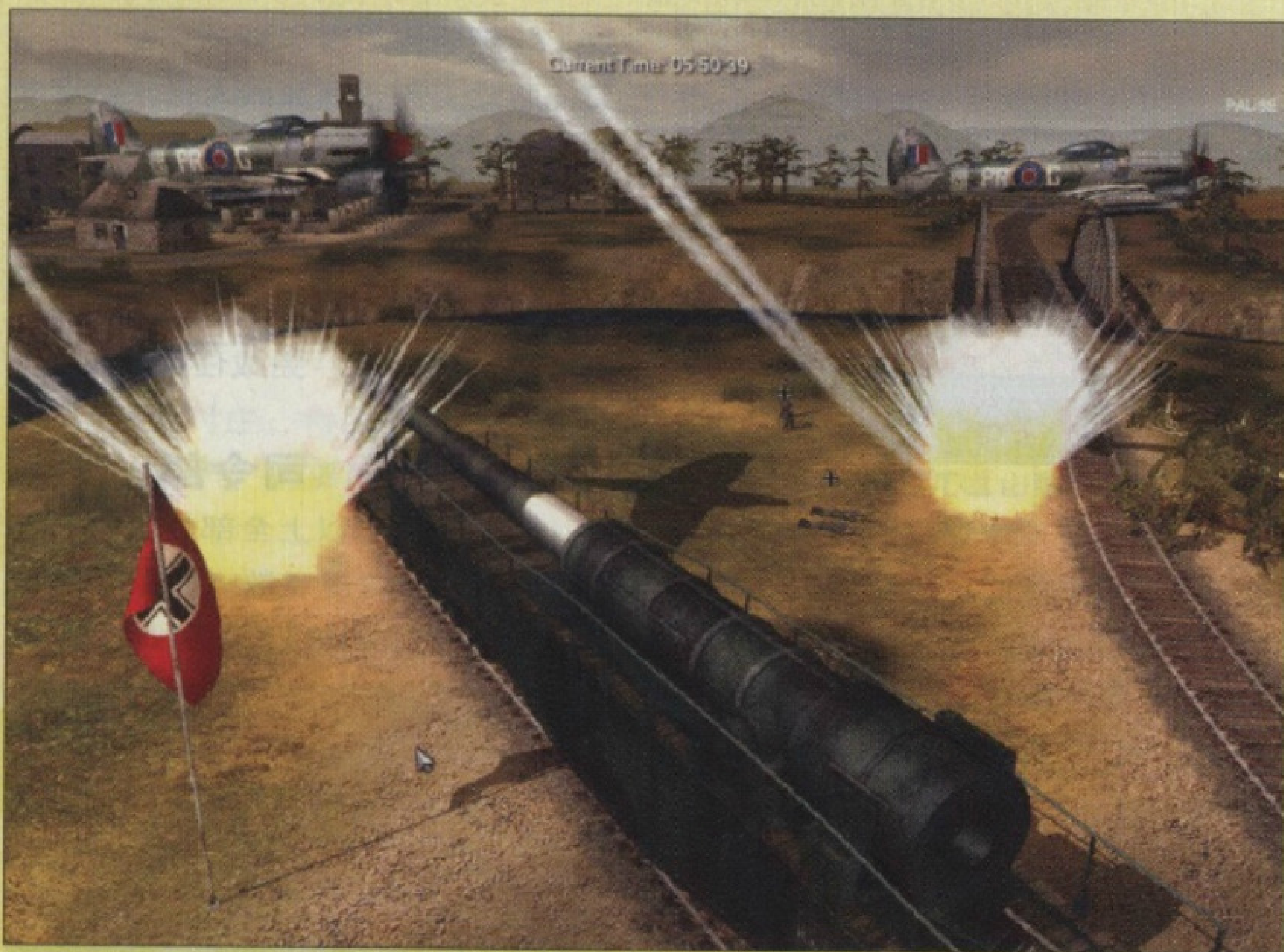
1.占领铁路火车站。火车站被敌军重兵守卫，需要稳扎稳打。

2.占领K5铁路列车炮。安琪奥·安尼列车炮位于战场东北角，它像火车站那样防卫森严。占领安琪奥·安尼的最好方法是让步兵乘坐火车到达其所在地，同时还能完成隐藏目标。

3.侦察并清除城镇中心可能存在的敌人。需要控制城镇中心的补给站。建议先将城镇外围的敌人消灭干净，然后从城镇东侧慢慢向城镇推进。另外，可使用重型火炮干掉补给站周围的敌军步兵。

4.保持城镇中心安全。如果先前清理了城镇外围的敌人，那么任务将轻松完成。不要忘记使用安琪奥·安尼攻击敌人，但需要留意安琪奥·安尼也会炸伤自己的部队。

5.使用安琪奥·安尼击退德军的反击将使你的任务更容易。其实并不需要使用安琪奥·安尼对付德军的反击，让坦克集结在战场西侧的中间地


控制威力巨大的安琪奥·安尼

带，等待德军从这里发动反击即可。不过使用安琪奥·安尼对付敌军可增加一些乐趣。

次要任务：

在火车离开之前（6AM）攻占铁路火车站。任务开始后，迅速派部队向西移动，消灭火车站周围的敌人，占领火车站，然后准备好对付西北面德军的猛烈攻击。

隐藏目标：

使用火车来接近安琪奥·安尼。让步兵进入火车，向西移动，然后停在安琪奥·安尼跟前，完成任务。

胜利条件：

1.巴恩斯必须存活下来。

2.威尔森必须存活下来。

特殊战斗单位：

5次轰炸机、3次战斗轰炸机、2次重型火炮、3次侦察机、10次侦察机（占领城镇中心之后）。

任务流程：

让坦克部队向着西侧的火车站行进，途中将遭到敌人的猛烈攻击，需要及时修护补给战车。占领火车站后，摧毁来自西北面的德军战车，然后让部队集结到战场西侧的中间地带。稍后，德军将从这里发动反击。接下来，派一些坦克干掉城镇外围的敌军坦克和步兵，然后让他们返回集结点。同时让步兵乘坐火车向西走，干掉安琪奥·安尼周围的敌人，控制大炮。接着穿过大桥，从东侧缓慢接近城镇，消灭大批敌人，控制城镇中心的补给站。这时德军开始发动反攻。不过我方坦克部队已严阵以待，再加上安琪奥·安尼的轰击，轻松摧毁15辆敌军战车，完成任务。

游击队战役

一、军刀行动

主要目标：

1.找到游击队的营地。让塞吉奥沿着小路向北行进，攻击箱子旁边的德军步兵，然后跟随出现的游击队员向北走，前往游击队营地。

2.塞吉奥·吉安迪利斯必须到达意大利军队总部。意大利军队总部位于战场西南角，到达那里的捷径是穿过游击队营地西南面瀑布旁边的秘密隧道。

3.为塞吉奥占领一架德军飞机。战场东侧的德军基地中停放着一些飞机，闯入德军基地，让塞吉奥到达任务标志处，完成任务。


德军战斗轰炸机俯冲轰炸

次要目标：

找到更多的游击队员。在战场南端大桥东侧的小路上，接近游击队员，让他们加入队伍。

隐藏目标：

发现瀑布后方的秘密通道。让部队穿过游击队营地西南面瀑布旁边的秘密隧道，完成任务。

胜利条件：

1.塞吉奥·吉安迪利斯必须存活下来。

2.沃夫必须存活下来。

任务流程：

让塞吉奥沿着小路向北行进，攻击箱子旁边的德军部队。这时一些游击队员将出现，帮助塞吉奥进行战斗。消灭敌人后，塞吉奥跟随他们来到游击队营地。与游击队负责人交谈后，答应帮助他们营救沃夫长官，然


迅速消灭德军伞兵，保护狄托和丘吉尔

后让部队穿过营地西南面瀑布旁边的秘密隧道，来到战场西侧的意大利军基地。注意，一定要尽可能让大多数部队同时穿过秘密隧道到达意大利军基地，随后迅速朝西南方向撤退。当塞吉奥来到总部附近的任务标志时，意大利部队将停止攻击。营救出游击队长沃夫，接着消灭剩余的德军部队，然后在总部附近重新集结部队。这时两辆德国战车顺着大路向北行进。先让它们过去，然后向南走，控制两门弃置的火炮。继续沿着大路向南行进，然后向东转，穿过大桥，发现一条小路通向南面。派沃夫顺着小路向前走，找到一些游击队员，让他们加入自己的队伍。继续沿着大路向东走，消灭敌军的火炮和步兵，然后向北转，留心德军基地的警戒塔。干掉德军基地入口处的敌人之后，闯入德军基地，看准机会让塞吉奥冲到跑道旁边的任务标志处，完成任务。

二、遭受攻击

主要目标：

护送狄托（铁托）和丘吉尔到达安全地点。由于无法控制狄托、丘吉尔和护卫队，因此必须赶在他们前面消灭敌人。



进入矿车轨道北面的秘密通道

次要目标：

狄托的幕僚必须存活。由于无法控制他们，因此必须赶在前面替他们清除道路。

隐藏目标：

1.使用上方的矿车轨道。消灭矿车轨道西半侧的德军，让一名游击队员乘坐矿车轨道来到另一侧，完成任务。

2.找到全部三个补给箱子。先后找到三个补给箱子，完成任务。

3.使用采矿车。找到第三个补给箱子后，让所有部队来到矿车轨道东半侧的北面，在轨道前乘坐矿车前进，完成任务。

胜利条件：

1.狄托必须存活。

2.丘吉尔必须存活。

3.沃夫必须存活。

任务流程：

任务开始，敌人的轰炸机将炸死大部分游击队员，但我方丝毫没有办法。等援军到达后，立即关闭他们的自动投弹设定，否则会造成误伤，然后消灭降落下来的德军伞兵。由于无法控制狄托、丘吉尔和护卫队，因此必须赶在前面清理道路。先向南走，消灭一些敌人，然后向西转，穿过狭窄的小路，找到第一个补给箱子。接着回到先前的道路上，继续向南行进，然后顺着东南面的小路向前走。这时狄托等人开始行动，因此要尽快消灭路上的德军。顺着山路前进，向北转之后，接近矿车轨道。先消灭矿车轨道周围的敌人，然后让一名游击队员进入矿车轨道，完成第一个隐藏目标。随后，命令其他部队穿过矿车轨道入口北面的矿井通道。从矿井通道出来，正好第二个补给箱降落在身旁。向东走，干掉一些德国步兵，来到矿车轨道东侧。沿着山道向南走，来到战场南端时，向西转，然后向北走，找到第三个补给箱，完成第二个隐藏目标。接下来，让所有部队回到东侧矿车轨道的北面，乘坐矿车前进，完成第三个隐藏目标。当矿车停下来后，来到战场东南角，消灭附近的德军部队，解救出矿井工人，然后向南走，穿过矿井通道，完成任务。

三、收复贝尔格勒

主要目标：

1.在村庄中招募新的游击队员。走近蓝色任务标志，完成任务。

2.利用偷来的德国武器来武装这个村庄。村庄西侧有一个排水系统，让没有武装的游击队员来到南端面的管道前（脚印所在的地方），找到通向贝尔格勒（贝尔格莱德）的秘密通道。从这里进入城市，在标志地点找到一些武器。

3.在德军火炮到达战线之前摧毁它们的75%。让游击队员埋伏在大路东端的南北两侧，摧毁拖拽火炮的卡车，完成任务。

4.在德军战车到达前线之前摧毁它们的50%。火炮到达之后，坦克随即出现，用火炮和投弹兵摧毁它们。

5.利用苏军的帮助来突破德军的防线。大批苏联部队到达之后，让他们消灭蓝色任务标志周围的德军部队。

次要目标：

1.阻止那辆载运德军战车的火车。在村庄中招募游击队员之前，先让初始部队占领西南面的火车站，然后将火车移动到东南面的轨道上，稍后用来阻挡德军火车。

2.在虎式战车到达德军战线前摧毁它。在战场东侧，坦克到达后，一辆虎式战车随即出现。在虎式战车接近贝尔格勒之前，用火炮和投弹兵摧毁它。



用这辆火车阻止载运德军战车的火车

隐藏目标：

1.发现通往德军秘密军火库的秘密通道。穿过排水系统南端的秘密通道，完成任务。

2.利用拖拉机拖拽缴获的火炮。



炸毁敌军碉堡



用装甲部队抵挡住敌人的攻击

进入游击队村落，让一名游击队员驾驶东北角的拖拉机来到大路东端，拖拽缴获的高射炮。

胜利条件：

沃夫必须存活。

特殊战斗单位：

苏联军队到达后：2次战斗轰炸机、1次侦察机。

任务流程：

首先攻占西南面的火车站，将火车移动到东面的轨道上。随后一路向北走，消灭途中的德军，进入游击队村落。大批没有武装的游击队员将加入队伍。先让一名游击队员驾驶东北角的拖拉机前往大路东端，然后让其他游击队员来到村庄西侧的排水系统前。排水系统的南端有一条秘密通道，穿过它可进入城镇，从德军的军火库中拿到武器。将游击队员武装之后，让他们集结在大路东端，等待敌军战车到来。很快，四门火炮出现在大路上。摧毁拖拽火炮的卡车，同时让拖拉机拖拽其中一门火炮，完成第二个隐藏目标。随后出现四辆德军坦克，用火炮和投弹兵摧毁它们。紧接着一辆虎式战车跟随而至，同样用火炮和投弹兵迅速将其摧毁。这时苏联援军到达，让他们向西行进，摧毁贝尔格勒外围的敌军防线，完成任务。


游击队的装甲战车也不是吃素的

四、没有简单的出路

主要目标：

1.持续巩固你的补给站。任务开始后，敌人将连续猛攻补给站。让坦克靠近补给站形成防线，同时派火箭筒兵在坦克后面攻击敌人战车，坚守住阵地。


不要放跑敌人

2.让沃夫到桥梁上标定的区域来放置炸药。瀑布南面的河流中有一处浅滩，让几个步兵乘坐橡皮船来到河岸东侧，消灭敌人，然后向北来到大桥上。大桥的南侧有两个标记地点，而另一个标记地点则在大桥北侧。

3.带领沃夫到指定的位置。沃夫将第三个炸药放到大桥北面之后，让他朝着雷达站西侧前进，来到标记地点，完成任务。

次要目标：

摧毁德军火炮。德军火炮位于战场东侧，在放置前两颗炸弹时，顺便将其摧毁。如果已占领了雷达站，可使用侦察机发现它们，然后使用战斗轰炸机将其摧毁。

隐藏目标：

雷达站已占领。从雷达站南面的小路靠近它，干掉周围的敌人，完成任务。

胜利条件：

沃夫必须存活。

特殊战斗单位：

占领雷达站后：2次伞兵部队、3次战斗轰炸机、3次侦察机。


将炸药放到标记地点

任务流程：

首先，让坦克部队向南移动，靠近补给站形成防线，然后让火箭筒兵躲在坦克部队后面。确保补给站能对大部分坦克和火箭筒兵进行补给。同时让修复车停在无法得到补给的坦克后面。北面的火炮势单力孤，可不管它们。另外让其他步兵集结在补给站东侧。敌人的第一波攻击最为猛烈，让坦克和火箭筒兵组成的防线抵挡住敌人的袭击，而后让补给站东侧的步兵向北朝大桥附近的雷达站移动，消灭周围的敌人，占领雷达站。接着让步兵来到战场东南面河流上的浅滩处，乘坐橡皮船来到小河东岸。消灭一些敌人后，顺着山道向北行进，摧毁敌人火炮，完成次要目标。随后继续向北走，沿着山道下来，让沃夫将炸药放到大桥的两个标记点上。由于第三个标记点在大桥另一侧，必须先沿原路返回浅滩，然后向北走，穿过大道，在大桥的北侧找到标记点，将炸药放好。最后让沃夫来到雷达站西侧的标记地点，完成任务。P

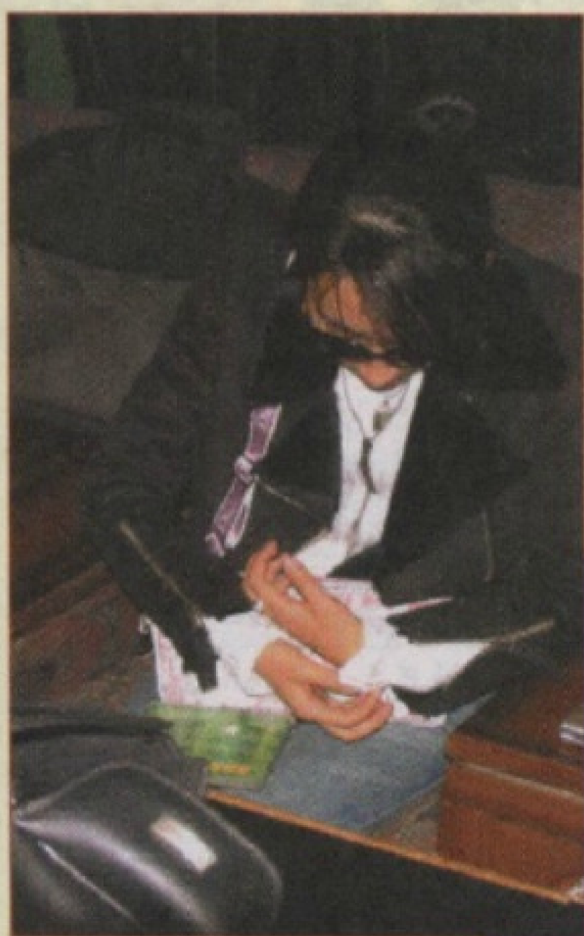
双周回眸

事件："大脚"发布网站再遭黑客袭击

2月18日中午，访问"大脚"插件（BigFoot）官方发布网站"艾泽拉斯国家地理"（NGAcn.com）的玩家发现，网站首页从平常的引导页面被替换成了"大脚"的功能介绍和下载专页，且页面设计与正常的"大脚"下载页面有一定差异。几个小时后，《魔兽世界》中文官方网站发布通告，证实"艾泽拉斯国家地理"遭遇黑客攻击。据通告称，黑客在中午12时左右入侵网站，主要意图为将官方的"大脚"下载链接更换为存有木马的"大脚"下载地址，企图以此盗取玩家账号。通告提醒在该日12时～15时30分期间下载过"大脚"的用户立刻进行查毒处理，并在安全情况下更改九城通行证密码，避免不必要的损失。这也是去年10月和12月"大脚"发布网站遭遇黑客袭击后发生的最新一起类似事件。从2月18日下午开始，"艾泽拉斯国家地理"就一直处于维护状态，直至19日凌晨才恢复开通。但值得注意的是，此事发生后，除《魔兽世界》中文官方网站发布通告外，"艾泽拉斯国家地理"重新开通后对此事只字不提，这一举动招致了部分"大脚"用户的不满。



图片：录音之前



录音棚外灯光幽暗的一角，《傲世Online》的形象代言人马苏正"躲"在这里做准备，马上她就要进棚录制游戏的主题曲《傲世千年》。公众人物往往只把最光鲜的一面留给大众，这录音棚里的抓拍倒颇显得平易近人了。



小虾：推荐大家听听《傲世千年》的古筝版，舒缓而优雅，虽然要表现几许豪迈，却也不失作曲者李霖一贯的风格。

声音："财富榜不过是网络游戏"

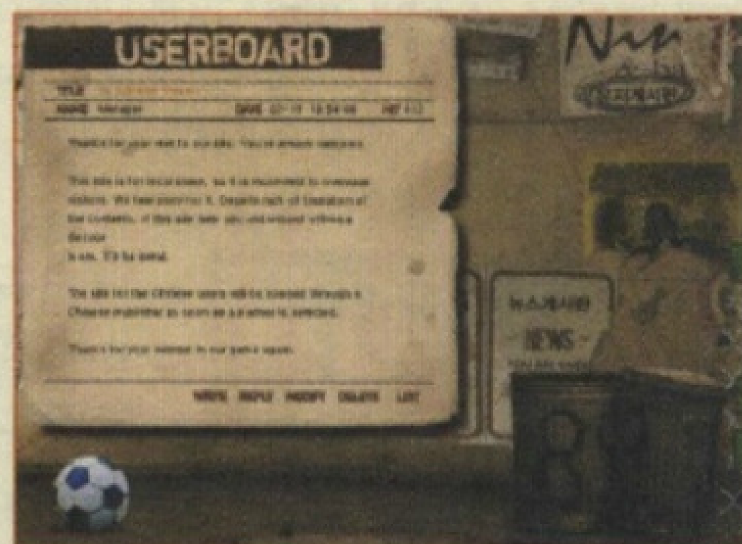
"财富榜对我们来讲不过是网络游戏，大家玩一场下来看看，我打了15级、他打了21级，丁磊的级别最高，仅此而已。"最近，在对某报记者的谈话中，陈天桥又作了一个绝妙的比喻。他这样说是想表明，"我们不是特别在意财富，而是在意我们的团队、我们的事业。"

小虾：这话想想也挺虚的，不过陈总就是个绝佳的采访对象，不论什么场合你都能听到他的妙语连珠。

数字：¥800

"代练是什么？"一位农民工围住劳务市场里一位举牌招聘的男青年困惑地问道，那位男青年举的牌子上写着："招'魔兽'代练，月薪800元包食宿"。这是青岛市今春劳务市场中常见的一幕。据报道，春节过后，纷纷返青找工作的农民工有了新的选择，许多网吧都在劳务市场上大肆招聘代练人员，这和往年网吧与代练工作室小打小闹的招聘活动不可同日而语了。尽管许多农民工搞不清代练到底是什么，但听到招聘人员的解释之后大多都跃跃欲试，因为代练"不用风吹日晒出苦力，挣钱也不少"。而青岛市劳动稽查部门则表示，从事游戏代练往往每天要工作十几个小时，同时很难学到什么职业技能，因此不推荐从事此类职业。

新作：又是足球游戏！





韩国游戏开发商SonicAnt制作的足球题材网游eXtreme Soccer于2月17日开放了官方网站，从放出的游戏图片来看，这也是一款融写实与前卫于一体的街头足球游戏，与《大众软件》上期报道过的《红牌》和《街头足球》颇为相似。eXtreme Soccer的官网论坛还发布了论坛管理员致中国玩家的一封信，确认这款游戏将在中国大陆地区运营后尽快推出中文版网站。此前，另一家韩国公司Neovia于2月15日公布了其足球网游新作Real Soccer。和以上作品不同，Real Soccer是一款试图表现真实足球比赛的网络游戏，看到游戏截图，你甚至可能认为它是《胜利十一人》的某一代作品。Real Soccer计划3月份进行第一次封闭测试。

小虾：真实足球是Konami和EA Sports的拿手好戏，目前宣布的大多数足球网游则基本上用风格化来抵消它们无法表现真实足球的尴尬。而Real Soccer能做到多大程度的真实，真的值得我们持续关注。

■快评

外挂的白刃战

■安徽 红石头

话说某日正午，笔者正歪在电脑椅上打瞌睡，突然屏幕上一闪，弹出一个MSN对话框，一个有趣的中午就开始了。



也许你我都在嘀咕，这外挂，还值得拿出来说吗？

原来，MSN上的A君最近一直沉迷于网络游戏R，大中午跑来诉苦，是因为这个游戏有外挂。笔者开始觉得见怪不怪，试图以体贴的语言加以安慰：既然想玩这个游戏，别人都挂了，那你索性也挂将起来，大家都省事，反正使用外挂已经被默认为咱们游戏文化中的一个分支了。且说笔者正要劝A君抛弃不用外挂的“谬论”，然后请他注意杀杀可爱的“小木马”时，A君爆发了，MSN对话框不断狂闪。笔者就纳闷了，既然都一起“挂”了，还何来气生？继续听下去，原来A君玩的那个游戏，外挂已然在短期内白手起家，泛滥到无以复加的地步。A君使用的外挂已经功能很多了，不但能自动找怪、练级，还可以自动喝血、使用技能，但是半路又杀出一个别的品牌的外挂，针对A君使用的外挂，最大的作用就是抢怪要比A君的那个出色。A君挂了半晌经验少得可怜，自然暴怒不已。事情还没结束，A君换上了后来那个抢怪出色的外挂，没挂上几天，原先那个外挂又出了改进版本，专门针对后来这个抢怪出色的外挂。两个外挂就这么掐起来了，如此反复。更乱的是，还有别的品牌的外挂也加入战团浑水摸鱼，R游戏俨然成了外挂的试验田，外挂开发者们玩得越来越开心的时候，A君那张脸就越来越难看了。

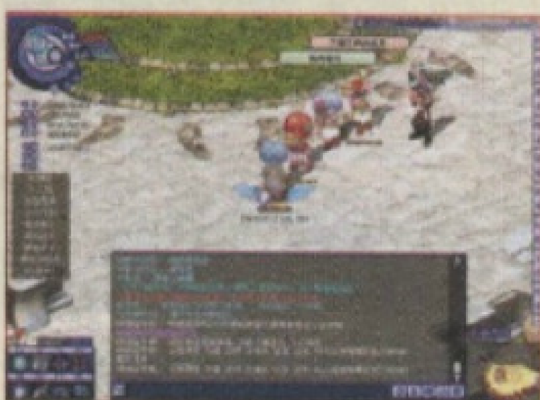
外挂技术的改进和竞争的激烈竟达到如此高的境界，确实不是笔者可以理解的。与此同时，外挂开发者的市场宣传能力也与日俱增。A君告诉笔者，现在R游戏外挂的说明上都写得清清楚楚：保证可以抢XX外挂的怪。笔者不禁要感叹国内“外挂事业”发展的一日千里，也感叹自己老去的心境，还守着一分纯洁泡在“山口山”中。要说在《魔兽世界》里忙活着单调的世界任务，哪有在R游戏里看外挂大战来得爽呢？

（本文仅代表作者观点，与本刊立场无关）

■网游事件簿



●由成都斯普软件开发的网络游戏**《三毛欢乐派》**于2月16日正式开始内测，此次测试约发放1000个测试账号。



●由上海天纵网络运营的网络游戏**《天翼之链》**于2月28日停止运营，官方通告称，停止运营的原因是“天纵网络和游戏开发商之间有关《天翼之链》的合作即将结束”。据了解，停止运营前游戏的在线人数仅维持在百人左右。

●《恋爱盒子》于2月16日推出了自己的网络电台“恋天下”，开通点歌、短信互动平台等多项内容，播出时间为每周四晚19时30分～21时30分。



●由天晴数码斥资千万开发的网络游戏**《魔域》**定于3月17日正式开始公测。这款游戏曾在2005年的E3上展出，此后游戏一直处于小范围测试阶段。

北美最受欢迎网游排行榜

1	EVE Online
2	激战（公会战争）
3	魔兽世界
4	英雄城市
5	卡米洛特的黑暗时代
6	无尽的任务 II
7	恶棍城市

资料来源：MMORPG.com

韩国网络游戏排行榜

1	Dungeon & Fighter
2	热血江湖
3	鬼魂
4	Rohan
5	洛奇
6	CABAL Online
7	街头篮球
8	魔兽世界
9	英雄Online
10	Come on, Baby

资料来源：韩国Rankey网站
http://www.rankey.com

中国台湾省网络游戏排行榜

1	魔法飞球——Season 2
2	丝路传说——敦煌石窟
3	魔兽世界
4	激战（公会战争）
5	街头篮球
6	轩辕 II——飞天历险
7	荣耀Online贰章——新势力的崛起
8	天外Online——乌龙城寨
9	天下大乱Online
10	热血江湖

资料来源：巴哈姆特游戏资讯站
http://www.gamer.com.tw

云网销售风云榜

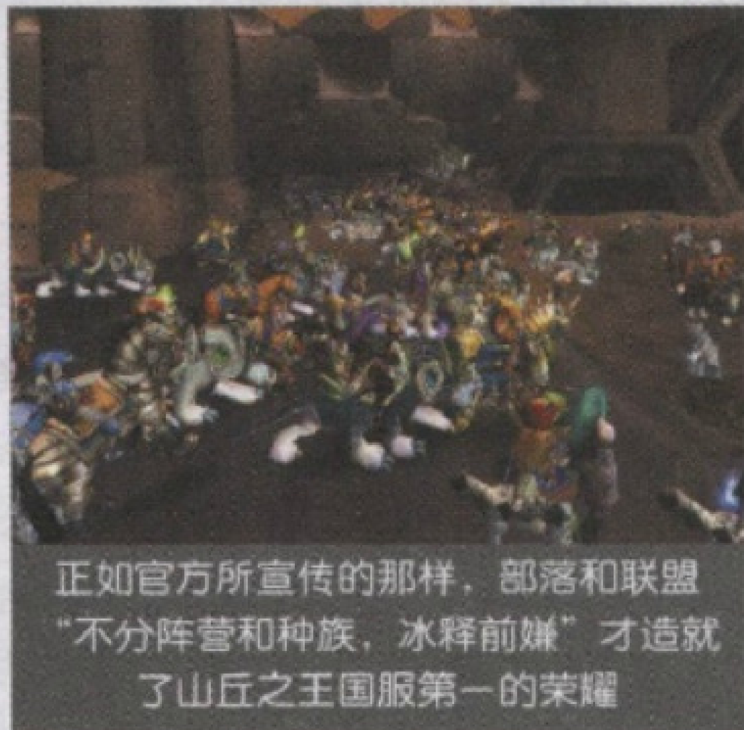
1	网易一卡通（大话/梦幻）
2	魔兽世界游戏卡
3	17Game一卡通（热血江湖/决战）
4	天堂一卡通（天堂 II）
5	盛大网络游戏卡
6	搜狐游戏卡（刀剑Online）
7	久游休闲游戏卡
8	金山一卡通充值（剑侠/封神/剑侠 II）
9	命运 II 龙币充值
10	腾讯QQ充值（QQ幻想）

资料来源：游卡销售云网
http://www.cncard.com

问天下谁是英雄？安其拉开门背后的故事

■本刊记者 Littlewing

可能所有中国的《魔兽世界》（以下简称为WoW）玩家都没有想到，一直在网上流传的安其拉开门方法会变成现实。传说中一系列超难的任务、天文数字的物资捐献，在1.9版更新之后都成为我们必须面对的前所未有的挑战。当然，一定时间之后，如果玩家没有将所有的物资捐献充足，NPC会逐渐将物资收集完成。不过，这就意味着这个服务器的玩家将比自发捐献物资的服务器的玩家晚一两个月感受到安其拉新副本的内容。不仅仅是WoW玩家，在所有国内运营的网络游戏历史上，也从未出现过一个需要整个服务器玩家共同完成的"世界任务"。而且，参与完成任务的人中，只有一个人能够享受"英雄"的名誉和巨大的物质奖励。在网络游戏物质化的时代，在玩家越来越看重装备、金币、等级，而非体验的网游时代，这个任务能够完成么？


正如官方所宣传的那样，部落和联盟"不分阵营和种族，冰释前嫌"才造就了山丘之王国服第一的荣耀

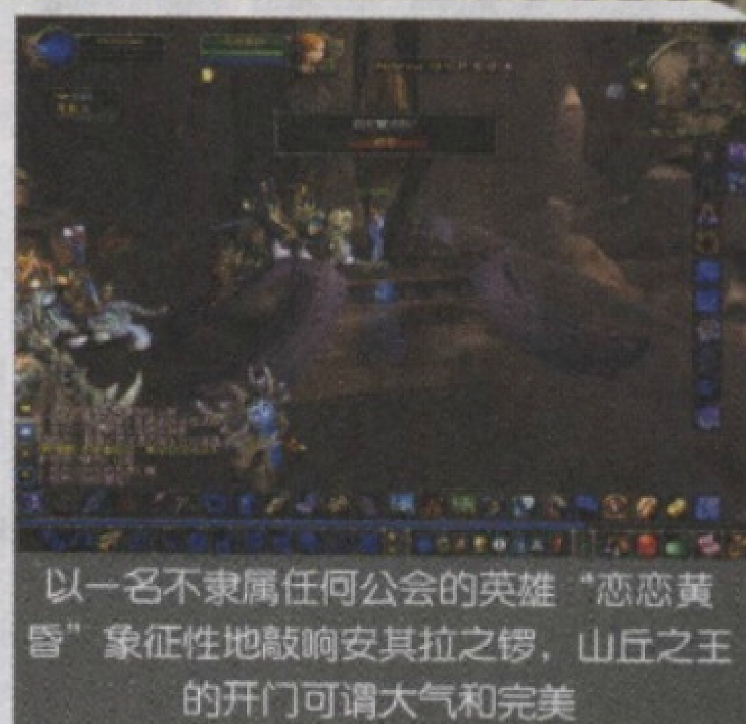
山丘之王：圆桌会议统一精神

任务一开始时，玩家把注意力都集中在了安威玛尔、罗宁等服务器上，因为中国《魔兽世界》（以下简称为CWoW）首推Boss的纪录，都是这几个服务器上的大公会创造的。然而，当大部分服务器物资仅仅收集了25%左右时，一个惊人的消息传来，在一区名不见经传的山丘之王服务器，物资收集已经接近90%！1月26日，山丘之王率先完成了CWoW安其拉物资的收集，5天后，CWoW的安其拉之门首次打开了。本来对立的联盟和部落，是如何共同完成这个艰巨任务的呢？

原来，在版本更新之后，山丘之王各大公会的领导人，自发组织了公会联盟。他们通过Team Speak（语音通讯软件）召开会议，并且根据各大公会所拥有的MC团（即可以顺利打穿熔火之心副本的团队）数量，来分配物资捐献的额度。服务器所有拥有MC团的公会都参加了会议，并且达成了共识。这样的会议每隔几天就会召开一次，本来敌对的联盟和部落，首次放弃之前的恩怨，从为了本阵营的荣誉升级到为了整服乃至整个CWoW的荣誉。双方停止了有组织的PvP行动，分配好了各自的资源采集区，在资源采集区里被敌对阵营的玩家骚扰，可以通过Team Speak向对方公会负责人投诉，他们会马上要求本方人员离开那个区域。如，提尔之手和壁炉堡曾是联盟固定的打钱地点，在部落方分配到收集符文布的任务后，联盟撤出了这两块符文布的盛产地；盛产亚麻的怒焰裂谷位于兽人主城奥格瑞玛，这本是联盟无法靠近的地方，在公会联盟协商下，如果联盟直接冲入怒焰裂谷而不主动攻击的话，部落成员也会为他们放行。而公会联盟的主要发起者荣耀公会，也主动承担了最为困难的草药收集任务。在收集物资的过程

中，大小公会都采取了相应的措施，他们有的为捐献物资的人提供奖励，有的则扣除逾期不交物资者的DKP（WoW通用的一种用积分换取分配物品的方式）。

当物资收集齐备，接受任务的英雄敲响了安其拉的铜锣，打开安其拉大门，山丘之王所有玩家都进入了迷人的安其拉副本，向着更高难度的Boss发起冲击。而这名敲响铜锣的英雄，却并不隶属任何一个公会。原来，山丘之王各公会商定，这名英雄不属于任何公会甚至个人，其代表的是整个山丘之王服务器。


以一名不隶属任何公会的英雄"恋恋黄昏"象征性地敲响安其拉之锣，山丘之王的开门可谓大气和完美

国王之谷：开门之后的不和谐音

大多数玩家没有想到，山丘之王能够如此高效而有序地打开安其拉的大门，玩家们担心的部落和联盟的冲突或者公会之间的竞争完全没有出现。唯一值得担心的，是在开门后涌入山丘之王服务器的新玩家，他们让该服登录时一度排队上千人。然而，山丘之王的名字终究永远留在了CWoW玩家的心中。

2月14日，CWoW诞生了第二个开启安其拉之门的服务器———区国王之谷服务器FRY公会的玩家格古洛作为英雄，打开了安其拉之门。然而，国王之谷大门的开启却不像山丘之王那么平静。开门英雄格古洛惯例的官方采访一经发布，立刻在国王之谷服务器引起了轩然大波。在采访中格古洛表示，有公会要和自己抢夺开门英雄的位置。格古洛认为，FRY公会在本次任务中捐献的物资最多，应该由FRY公会来开启安其拉大门，他认为如果有其他公会要在FRY之前开启安其拉大门来抢走这份荣誉，就存在"道德上的问题"。而且，他还特别点出了这个公会的名字：自由领域。自由领域公会则立刻进行反驳，它的总会长薰表示，FRY公会捐赠的物资不过1/5而已，而自由领域公会付出的努力不比FRY少多少。他还说，是自由领域主动让出了英雄的位置，FRY公会为让他们不能开门，甚至造谣说自由领域勾结部落公会，阻止FRY开门，侮辱了自由领域的名誉。他特别提出，FRY没有让英雄单独建立一个公会，而是让他留在FRY公会中，这是对服务器所有努力过的玩家的否定。

FRY和自由领域的争论，自国王之谷开门之日起就没有停止过。事实上，FRY并非像自由领域所说只贡献了1/5的物资，相反，他们收集物资几乎可以用废寝忘食、全民皆兵来形容，国王之谷能够第二个打开安其拉的大门，FRY的确功不可没。然而，当自由领域提出建立名为"国王之谷的荣誉"或者"国王之谷联盟"的公会，并且让英雄加入这个公会与整服玩家分享荣誉的建议时，FRY公会却没有同意，执意打造自己的英雄。其实这是可以理解的，作为国王之谷综合实力最强、甚至CWoW实力最强的公会之一，无论英雄在哪个公会，出力最多的肯定还是FRY。反正背负了这份荣誉，为何不把唯一的英雄留在自己的公会呢？但也许是被盛名所累，纵使FRY为国王之谷开门付出了巨大的努力，最终却被诸多的玩家指责，甚至其他国王之谷的玩家也埋怨：如果不是FRY独揽开门的权利，打击了国王之谷其他公会的积极性，可能国王之谷将是第一个开门的服务器呢！FRY全力以赴反而被责难，自由领域付出了努力却不被承认，使得CWoW第二次开门的锣声，显得不那么和谐。

观望、等待与"非暴力不合作计划"

如果说山丘之王和国王之谷是两个特例，二区诺达希尔服务器的情况可能就代表了大多数服务器的状况。作为一个人数并不多的服务器，诺达希尔却有着一个强大的公会——冰封十字军。冰封十字军有严明的制度和无数热情的玩家，保持着服务器所有副本Boss的首Down纪录，他们很早就击败了1.9版之前最强的Boss奈法利安，在二区名列前茅。版本更新后，冰封十字军自然而然地承担了诺达希尔服务器开门的重担，同时，他们也得到了服务器其他联盟公会甚至部落公会的帮助。在各公会协力合作下，诺达希尔服务器的开门任务已经完成。然而，服务器的玩家数量，却决定了他们很难靠玩家自发将物资捐献完成。另一方面，除了冰封十字军，诺达希尔服务器的其他公会在版本更新时都没有完成对黑翼之巢副本的探索，有的甚至刚刚开始。对一个PvE服务器来说，首Down Boss通常是公会之间竞争的标准，在没有完成副本探索之前，谁又愿意放弃自己的副本进度，去Farm（魔兽常用语，意指为了金币、经验、声望或某种材料而进行的长时间杀怪行为）物资呢？反之，利用这段时间来缩短自己和领先公会的差距，就显得更加实惠。诺达希尔也只能和其他人数不多、副本进度较慢的服务器一样，翘首期待着NPC将物资收集完成。

当然，各公会之间互相阻挠，抱着"我们完成不了、你们也别想完成"心态的玩家也大有人在。在知名的CWoW论坛"艾泽拉斯国家地理学会"，就有人发出"号召玩家抵制开门"的倡议，并将之称


国王之谷虽然也顺利开门，但玩家们却为开门英雄的人选争论不休


"问谁是英雄？"CWoW官方对格古洛的专访真是切中要害

安其拉开门任务介绍

第一部分：在希利苏斯接受任务“唯一的英雄”，杀死黑翼之巢3号Boss并把它的头交给NPC。此后在希利苏斯Farm 58级以上的精英虫子，需要获得40万张左右的虫皮，直至在青铜龙的声望达到中立，接到重铸流沙节杖的任务。

第二部分：重铸流沙节杖需要3枚节杖碎片。绿龙节杖碎片要求玩家首先打穿阿塔哈卡神庙，在伊兰尼库斯的阴影面前会出现玛法里奥·暴风，告诉我们取得碎片的唯一方法是救赎堕落的伊兰尼库斯，但是一旦失败了，梦境的暴君将摧毁玛法里奥的肉身及整个艾泽拉斯世界。通过达纳苏斯城外玛法里奥的亲信，得知要联合月光林地守护者雷姆洛斯。守护者则要求玩家收集4块腐蚀梦魇的碎片。在灰谷、菲拉斯、辛特兰Farm精英龙人，可以获得碎片，最后一片则掉落自暮色森林月亮井边的萨特——一个难度极高的世界级Boss。此后，在月光林地召唤伊兰尼库斯，这是一个需要百人以上才能击败的Boss。赢得永夜港保卫战的胜利、击败伊兰尼库斯·梦之暴君后，才能获得绿龙节杖碎片。

蓝龙节杖碎片起始于蓝龙艾索雷葛斯，他告诉玩家碎片在风暴海湾的一条鱼肚子里，要做出奥金鱼漂来钓它出来。到热沙港找到侏儒技师纳瑞安，然而他看不懂蓝龙的信件，要帮他找回他的占卜眼镜、1只500磅重的小鸡和《龙语傻瓜教程》的第二卷。其中占卜眼镜来自熔火之心，恐怖之岛的奇美拉之王克拉麦拉（世界级Boss）就是他要的小鸡，而《龙语傻瓜教程》则被分成8个部分，散落在奥卡兹岛的维维尔博士（世界级Boss）、拉格纳罗斯、奥妮克西娅手中以及腐烂之痕、暗语峡谷、暴风城图书馆、幽暗城书商、黑翼之巢炼金试验室8个地方。凑齐之后NPC会告诉玩家，制作奥金鱼漂需要20块奥金锭、10块源质矿石、10颗艾泽拉斯钻石以及10颗蓝宝石。用做好的奥金鱼漂钓出巨齿鲨（世界级Boss），杀死它就拿到了蓝龙节杖碎片。

红龙节杖碎片则要求英雄所在的团队在5小时内杀死黑翼之巢2～8号Boss。

第三部分：需要捐赠足够的物资，具体可向相关NPC询问。



在某些服，围绕物资收集勾心斗角的幕后故事就像电影一般精彩

为“非暴力不合作计划”。通常此类倡议都是由服务器内的弱势玩家发起的，由于长时间被敌对势力压迫，他们认为，安其拉副本的打开，一样是强势阵营最早完成，而弱势阵营依然徘徊在熔火之心等低级Raid副本中，双方装备的差距将进一步扩大，实力的不平衡会让弱势阵营在服务器内更受欺凌。所以，安其拉越晚打开，双方的差距就越小。还有一部分服务器的公会，想凭借一己之力完成任务，并独享成果，结果反而在该服更受排挤。二区埃加洛尔服务器在更新1.9版后，部落的亡者之心公会和联盟的FF公会先后拿到了黑翼之巢3号Boss的头颅，都在着手完成任务，希望英雄出自自己的公会。然而，PvP服务器对立阵营的敌对情绪，使得双方在希利苏斯Farm虫皮的时候发生了激烈的冲突。最终，FF公会宣布退出任务。亡者之心公会本以为英雄定然在自己公会诞生，同时埃加洛尔的部落实力较强，也足以保卫希利苏斯Farm队的安全，便开始有条不紊地Farm虫皮。殊不知FF公会在夜间突击Farm，神不知鬼不觉地完成了4万张虫皮的任务，在凌晨两三点钟，独自在安其拉回顾了千年前安其拉关门的景象。重温千年前安其拉关门是安其拉任务的第一步，在场的玩家能够看到巨龙与虫族作战时电影般的场面，通常，这都是完成任务的公会邀请服务器玩家共同观赏的。然而别说部落玩家，就连联盟玩家知道FF公会在半夜“放电影”的人都不多，FF公会不但成了部落的公敌，在联盟公会间也惹了不少非议。当FF公会做到安其拉开门任务绿龙节杖最后一步时，他们请部落公会帮助共同杀死伊兰尼库斯·梦之暴君这个世界级别的Boss，然而应邀而来的百余名部落玩家可没这么好心，他们要在这里报复FF的言而无信。宁静的月光林地变成了屠场，永夜港保卫战成了双方的血战，最终任务也告失败。双方索性抱着“爱谁谁”的心理，反正做任务总有敌对阵营的捣乱，不如不做。于是，服务器的任务再无人问津。他们也许忘记了，即使到了时间NPC为他们提供了物资，但任务无法完成，安其拉一样无法打开，部落和联盟，终将面对合作的一天——这，才是暴雪设计这个任务的用意。



黑石尖塔服的开门盛典。截至本文截稿，国服已经有一区的山丘之王、国王之谷、黑石尖塔和死亡之翼进入安其拉时代。每个服都在演绎着不同的游戏故事……

无论玩家以什么态度面对，安其拉的大门终将打开。暴雪在WoW中提出了“世界任务”这一崭新的概念，安其拉任务已经超越了普通网络游戏任务系统那种简单的因果关系，要求玩家并非简单地按照游戏的提示，而是要以一种积极、主动的态度去面对这一任务。因此打开安其拉之门的过程，已经超越了游戏本身。它要求服务器的绝大多数玩家在一种长时间完全没有回报的状态下付出努力，直接挑战了以娱乐为根本的游戏价值观。协作、奉献、团队、理解，在WoW中，这些词被赋予了新的含义。因为，你不协作、不去奉献，就无法体验到这个游戏的乐趣，这是绝大多数网络游戏所没有的。同时，这次开门事件中也暴露出了我们玩家所存在的问题，在诸多强调个性和自我表现的网络游戏中，玩家的个人英雄主义情结被放大了。然而，在WoW中，永远没有唯一的英雄。安其拉任务的第一步就叫做“唯一的英雄”，可当你经历了漫长的努力完成任务时，却发现“唯一的英雄”原来只是一个吸引你完成任务的噱头，根本没有什么英雄，你在其中的努力微不足道。但是，即使你没有成为那个敲响铜锣的人，你依然是英雄。因为，少了任何一个人的努力，安其拉的大门就不会打开。因为，你参与其中，并且改变了世界。P

大陆网络游戏开发团队系列之三十六

游戏改良实验——走访北京娱教网络科技有限公司

■本刊记者 冰河


王相东，1987年毕业于北京师范大学，在国家教委全国中小学计算机教育研究中心工作了13年，直到2000年下海，专心经营“K12中国中小学教育教学网”

游戏！网络游戏！没错，就是这个“祸国殃民”的东西。虽然它已经不可阻挡地成为中国互联网产业最重要的部分之一，但在巨大经济利益的背后，由于互联网用户中青少年群体的日益增长（根据中国互联网信息中心于1月16日最新发布的《第17次中国互联网发展调查报告》显示，互联网用户中18岁以下的未成年人占16.6%，约1842万人），网络游戏对于青少年产生的负面效应（即所谓的“网络成瘾”的主因之一）使得众多教师和家长视网络游戏为洪水猛兽。他们竭力向社会各方面呼吁加强网络游戏管理，降低游戏带来的不良影响。而有关部门也出台了诸如“防沉迷系统”“绿色网游”之类的多种措施。不过由于目前市场上的网络游戏基本都是针对所有年龄层次玩家开放运营，使得此类“一刀切”的办法在没有起多大作用的同时，反而使成年游戏玩家怨声载道，一定程度上影响了网络游戏行业的正常发展。限制还是放开？这个分岔路口距离发展中的中国网络游戏行业越来越近。

喜欢游戏是人的天性，这是谁都无法否认的事实。网络游戏不过在这个高科技时代通过更先进更拟真的手段满足了用户的要求而已。几乎所有的专家和业内人士都认为，简单的限制约束并不会有什么效果。针对目前网络游戏给青少年带来更多不良影响的问题，需要做的是开发针对青少年自身特点的网络游戏，合理满足青少年的娱乐需求。只是到目前为止，尽管有《学雷锋》之类游戏的诸多尝试，尚没有一款游戏可以完全被学生、教师和家长真正接受。就在不久前结束的中国游戏产业年会上，记者无意间得到一条线索，一家名为“北京娱教网络科技”的公司，正在开发一款结合学科知识和互动娱乐的休闲益智网络游戏。多方打探之后，记者终于联系上了这家在游戏行业中名不见经传的新晋企业，对游戏的内容和研发情况做了全面的了解。


同样奋战在普通民居中的开发团队

“真正开始运作，才知道想制作这么一款游戏可太难了”

与大多数新进入网络游戏领域的企业类似，娱教网络同样隐藏在亚运村西部“欧陆经典”小区中一所不起眼的民居中。如果不经过自我介绍，谁都无法相信为记者开门、倒水的憨厚长者就是娱教网络的董事长王相东。他对记者的到访非常惊讶，因为娱教科技制作的网络游戏目前刚刚结束研发，正准备进入后期测试和运营阶段，尚未进行任何市场宣传和推广。不过了解了记者的来意之后，王相东和娱教科技运营总监张高峰还是非常热情地向记者介绍了他们即将完成的“游戏改良作品”——K12Play快乐教育世界（以下简称为K12Play）。

尽管在游戏行业属于后来者，但是开发方娱教科技的背景却在IT行业中具有很高知名度，投资方是“三辰卡通企业集团”（蓝猫系列卡通开发企业）、“K12教育网”和“智冠电子”三家知名企业，王相东和张高峰都来自于“K12教育网”。作为一手创办这家知名教育网站的人，王相东对于青少年教育和需求具有很深的研究。正是由于对目前青少年往往无法自拔于网络游戏的情况有很深了解，王相东与智冠电子总裁王俊博以及三辰卡通负责人一番长谈之后，决定尝


首席策划师广毅（左二）与开发人员进行交流

试对流行的网络游戏进行改良，将更多有趣、有益的知识融入其中，改变人们对于网络游戏“玩物丧志”的印象。以教育为目的、游戏为手段，将中小学的学科学习、百科知识、智力开发等与网络游戏相结合，在教育软件和网络游戏的结合点上做一个探索和尝试，同时又符合“面向学生和家庭客户，进行网络运营和网络互动”的业务发展方向。

“当时说的时候觉得不难，等资金到位，真正开始运作，才知道想制作这么一款游戏可太难了。”回想起当初各方商谈和决定投资的时候，王相东显然觉得自己当时的乐观有些过分。虽然在教育软件开发和网站内容制作上有多年经验，但作为游戏企业的掌舵人，如何把握娱乐与教育的度着实是个难题。负责游戏具体研发的张高峰介绍，虽然游戏立项于2004年8月，但前期花了近半年时间去了解网络游戏的市场需求和竞争情况。从宏观情况看项目的立项方向很好，市场需求很大，而行业内也没有非常强的竞争者。不过进入实际研发阶段，问题就出现了。早期决定采取的是与市场上大多数游戏类似的MMORPG形式，可是研发中发现此类游戏主要依赖于情节、任务系统、战斗操作、装备道具来吸引游戏玩家，而且这些产品同质化严重。打怪、升级模式已经令玩家生厌，对于开发的技术要求也非常高，大大提高了成本。在走过一段弯路之后，董事会最后讨论决定，走休闲益智类型游戏的道路。

由于拥有教育网站背景，教育软件是开发方的强项，而图形图像、关卡设计、内容策划等游戏专业技术相对较弱，制作休闲益智游戏刚好可以扬长避短，研发技术难度可以降低一些，各种科学知识也可以比较容易地融入到游戏中去，不至于像在MMORPG中表现得过于生硬。2005年初，公司最终确定了现在的开发方向。经过一年左右的开发后，K12Play终于在1月18日迎来了第一阶段测试。

“如果平时在学校好好学习，掌握更多文化知识，那么在游戏中……就很容易获得更好的成绩，取得充分的成就感”


打字比赛，要不断地输入“我是小超人哈哈”

“事实上，设计之初我们就决定，对于不同的人来说，K12Play的性质是不一样的。对青少年来说它就是一个网络游戏，所不同的是这个游戏不需要像其他网络游戏那样比的是相互的等级、装备、形象，而是对知识文化的掌握程度。打怪练级在这里不存在，单纯依靠长时间在线也没有效果，而且游戏在晚上11点到早上8点之间停止技术支持和客户服务，不鼓励用户深夜在线。如果平时在学校好好学习，掌握更多文化知识，那么在游戏中每个服务器数千人的竞争中就很容易获得更好的成绩，取得充分的成就感。对家长来说它是一个快乐教育性质的竞赛，不是网络游戏。它能让孩子拥有学习的动力，提高学习成绩、开发智力、拓展知识面，提供全方位的在线辅导、答疑解惑等服务，通过经常举办各种竞赛，增强学生自我挑战和合作精神。而对于教师来说，它是一个为学生提供学习、娱乐、交流服务的教育平台，同时教师也可以在这里与学生交流，了解他们的所思所想。游戏的内容可能并不难，但它非常综合全面，需要不停扩大知识面，甚至由小组来完成，仅仅在游戏中努力是不够的，游戏外的工夫才是关键。这样不但克服了‘网络成瘾’让青少年日益孤僻、难以与同学师长沟通的问题，还能有效地激发他们的学习动力。虽然学习到的知识未必是应试教育所需要的，但对于青少年未来的成长非常有意义。”

说起自己的作品，两位老总都滔滔不绝。的确，对于这样一款内容含量大于技术含量的游戏来说，掌舵人才是控制游戏方向和成败的关键。不过说到内容要求高，一个疑问就出现了，“虽然题库的容量足够大，可是面对数量庞大的用户群，这内容总有被彻底熟悉的一天啊？如何保证这种百科知识类型游戏的后续更新呢？”



小游戏，挑战黑白棋

“这就是网络游戏的特点所在，没有一次性开发完成的，后续的升级更新早已在计划中，不过不是依靠我们这些研发者，而是依靠广大的用户。所有的游戏玩家都可以将自己的想法和问题提交到论坛社区，有价值的想法就会被采用，并在采用后注明提供者，给出题者应有的荣誉。对于青少年来说，这可是不小的成就。”

寓教于乐，这是多年来社会众多方面共同努力的目标。面对已经有“电子海洛因”恶名的网络游戏，娱教科技的游戏改良道路是否能行得通，一切都不得而知。据了解，K12Play很大程度上可能也要走OEM路线，依靠和软硬件厂商的合作让他们的游戏出现在更多青少年用户的电脑上。但无论结果如何，他们勇于尝试、锐意创新的行为，都值得这个浮躁、商业化的时代所尊重。

■公司名称：北京娱教网络科技有限公司 ■产品特色：构思新颖的娱乐、教育游戏平台
■游戏作品：K12Play 快乐教育世界 ■E-mail：wxd@k12play.com ■负责人：王相东、张高峰

■类型：在线角色扮演 ■制作：Turbine ■运营：盛大网络
■游戏状态：2月28日美服收费运营 ■官方网站：http://ddo.sdo.com



真正的冒险 《龙与地下城 Online》欧服见闻记

■NTRPG.org 帕林

"龙与地下城"（Dungeons & Dragons，以下简称为DnD）是一面屹立不倒的金字招牌，这个名字本身标志着一种游戏方式。对于DnD的态度，国内的玩家群中有这样两种人：一种人是日式和国产RPG的死忠，他们会以人物造型不符合他们审美标准，或是游戏太过复杂等理由完全拒绝接受；另一种人则久闻DnD之名而趋之若鹜，甚至爱屋及乌地将一切欧美RPG都归入DnD旗下。但实际上，这两种态度都有失偏颇。

写在前面

在我们现在所接触过的DnD游戏中，最接近DnD纸上游戏的当属《灰鹰——邪恶元素神殿》，标准的回合制模式和对规则的完全再现使它成为电脑游戏玩家接触DnD游戏的最好教材。但由于游戏汉化不完全，以及Bug众多等原因，这款游戏并未在玩家中得到足够重视。而相比《灰鹰》，《无冬之夜》则为很多玩家耳熟能详。《无冬之夜》基本上再现了DnD规则，但由于即时的游戏方式，使得实际游戏的感觉和纸上游戏有所差距，没能做到足够"神似"，但强大的编辑器所带来的多样性为它提供了强大的生命力。再回溯流传更为久远的《博德之门》和《冰风谷》系列，由于汉化质量上乘、游戏画面精美、整体感觉优秀，更是赢得了大批的支持者。

现在，一款新的DnD游戏——《龙与地下城Online》（Dungeons & Dragons Online: Stormreach，以下简称为DDO）来到了我们的面前。由于欧服从2月初开始大规模放号，许多没有申请到美服账号的国内玩家基本上在第一时间涌向了欧服。必须提到的是，游戏推出之前，广大DnD纸上游戏爱好者对这款游戏颇有微辞，普遍的论调是"DnD系统不适合做成MMORPG"。其原因之一在于DnD是一个强调扮演的游戏，而扮演的感觉是依靠DM（即地下城主，纸上游戏中组织玩家的游戏主持人）所描绘的众多非玩家角色渲染出来的，如果这个世界中玩家角色太多，会让游戏变得"超游戏化"，使扮演的乐趣尽失。纸上游戏玩家不能接受的另一点是，预先设定好的程序永远不能实现由真人主持游戏所提供的无限可能性和互动性，只能进行少数定制的互动动作会让原本充满想象力和创造力的游戏过程变成索然无味的重复。但Turbine没有让我们失望，当玩家们进入测试服务器之后，对于制作组的解决方式还都比较满意。


在创建人物时可以定制外貌的诸多细节，想必国内玩家会十分喜欢

如果你对DDO还不是十分熟悉的话，肯定会认为它和《魔兽世界》（以下简称为WoW）基本相同。但事实证明，这种想法是错的。实际上，在进行这个游戏之间，你最好把WoW和其他以往尝试过的MMORPG统统忘掉，才能在这个新的世界系统中怡然自乐。当然，在这篇文章中，我还是需要和WoW等其他游戏进行一下比较，让玩家能在进入游戏之前有一个大概的印象。

游戏的升级

游戏的升级系统是MMORPG中的重中之重，设计一个漫长的升级过程可以帮游戏公司赚取大笔的利润。而在DDO中，这却不是被强调


如果你不熟悉DnD系统，可以直接使用默认人物，但有些职业的默认人物卡就很烂……


与纸上DnD游戏的不同之处在于，两次升级之间可以选择一些增强能力

的重点。和DnD纸上游戏一样，作为一个普通冒险者，你最多只能升到20级（测试阶段只开放到10级）。如果你和同伴有稳定的队伍，又刻意想快速升级的话，可能最快3天就可以满级。但问题在于，这是毫无乐趣的。实际上，DDO的乐趣并非在于对能力的追求，而在于冒险本身，每一个地下城都会给你带来很多新鲜的东西。如果只为升级而不去体会这些乐趣的话，恐怕它在你的硬盘上不会停留超过48个小时。游戏中升级时所获得的能力也是基本按照DnD规则进行。但和纸上游戏不同的是，设计者为了鼓励玩家探索每一处地下城，将每升一级所需的经验值提升10倍。如果不是这样的话，恐怕只要进行六七个地下城冒险，你就已经10级了。同时，为了不让玩家感觉到升级遥遥无期，制作组将每一等级又分成4个阶段，每到一个阶段玩家就可以选择一个增强能力使自己的冒险能力略微提升，这种增强能力最多可以拥有4项。

游戏的奖励

玩过WoW的玩家对副本的印象都十分深刻。这种由EQ创造的游戏概念使人海战术变得毫无用处，从而提高了对团队的要求。但由于每次副本只能收获很少的奖励，使玩家间如何分配奖励变成了大问题。而副本中固定出现的怪物也使有些玩家动起了刷经验的歪脑筋。DDO一开始就以鼓励体验冒险过程为理念，它对此作出了自己的调整。首先，杀死任何怪物都不能直接得到经验值，经验值只有完成整个地下城才能在离开时得到，途中离开完全是半途而废。所有玩家得到的经验值是整个队伍在基础经验之上各种因素加成调整的结果，不会因为人多就使获得经验的数额减少。而在队伍找到放有装备的箱子时，也并非是直接生成里面的物品，让玩家自行分配，而是任何人都可开启箱子，当他开启时，系统自动生成一份同等价值的随机物品。这样，每个人都可以得到相同价值的奖励而不存在争抢的问题。游戏中也没有所谓拾取绑定的设计，玩家间可以自由交流所获得的物品——但是在实际游戏中，大部分玩家都是友善地免费送出。

当然，这种设计在提供了友善的冒险环境的同时，却不利于防止“刷副本者”和“带新人”现象的出现。一个队伍可以由高级人物迅速完成任务而使得低级玩家只要站在门口就获得大量经验值。但对一个3天就能达到10级的游戏来说，这样做只是在扼杀自己游戏的乐趣而已，就随它去吧。不过，制作组既然鼓励玩家多体验不同的地下城，自然也对此有所考虑。在游戏中，每完成一次同一个地下城，下次进行时所得到的经验和箱子中随机生成物品的总价值就会减少10%，10次之后就会变得没有任何奖励。而且，如果进入副本的队伍有人等级超过副本设定等级，也会相应地扣去一些经验。

关于游戏方式

如果你已经习惯于现有MMORPG的游戏方式和习惯的话，现在该是改一改的时候了。经过了一段时间的测试后，DDO被一些玩家昵称为“用DnD的人物来玩《古墓丽影》”。在游戏中，有很多需要进行跳跃、游泳的场景，这时候，就需要动用你的动作游戏天分进行应对。当然，这并非纯粹考验运动神经，将跳跃和游泳技能提升到足够高就可以跳得更高、憋气时间更长。同时，陷阱和暗门也在DDO中扮演了重要角色——陷阱可以给队伍带来比战斗更大的伤害，暗门则通常藏有重要的机关或箱子。如果说WoW是一个战斗游戏，偶尔穿插一些爬山之类的小彩蛋的话，DDO中的动作、战斗和陷阱则基本可以达到并重的程度。这既需要你在升级时考虑发展的方向，也要求你有足够的创造力能将它们运用在多变的冒险环境之中。

WoW以吸引大众玩家为理念，因此野外的大场景在游戏中占有大量的比例。但是DDO则是强调玩家见面的机会要足够少，以保证不会产生上述的超游戏气氛。所以，DDO将公共场景制作成了动态多拷贝场景。每当在线人数超过一定数量，服务器就会生成一个新的公共场景拷贝，并将刚上线的玩家置入其中，以保证每个拷贝中玩家数量都不会太多。

纸上DnD游戏有一种约定俗成的传统——冒险由旅店中开始，这就是我们所说的冒险起始地。而DDO中的城市Stormreach（请不要叫它“风暴来临”）就在扮演这样的角色。城市只是冒险的出发地，本身并没有怪物出没。在接受了非玩家角色的委托之后，你就可以前往冒险地点进行调查工作。任务完成后即可在城中领取奖赏并进行补给。但不用担心它成为一个纯粹的商店，这块公共区域的规模大致和《博德之门2》中的安姆城相仿，有足够多的地方展开剧情。P


这幅图很好地诠释了一次《古墓丽影》式冒险的过程


几乎所有冒险的出发地——酒馆。即使如此，这里也不比一般MMORPG中的街道显得更拥挤

■类型：在线角色扮演 ■制作：华义国际/成都金山 ■运营：金山软件
■游戏状态：3月份免费运营 ■官方网站：http://sa.xoyo.com

《新石器时代》经典重装上阵

■甘肃 火星梦想家

网游世界，群雄混战，越来越难得出现一个既有资历又常胜的品牌。《石器时代》，国产MMORPG的鼻祖，曾经以卡通风格和休闲性俘获了无数玩家的心。正所谓老瓶也需要不时添些新酒才不至于变成古董。这不，《新石器时代》马上要重装上阵了。废话少说，还是让我们先睹为快吧。

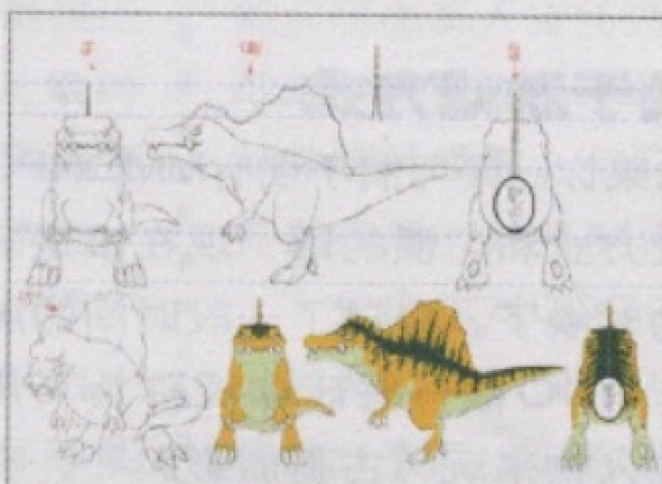
新世界

话说很久很久以前，曾经流传着远古机械文明和这个文明神秘失踪的传说。也许是太久了，而且原始人还不会写字，所以人们渐渐遗忘了这些事情。于是新的故事开始了，先是精灵王的出现创造了尼斯大陆，孕育出全新的文明，后来又发现了伊甸大陆，在那里也产生了自己独特的文化。逐渐进步的世界开始向海洋进军，在寒冷的海洋深处，他们找到了巨大冰壁上的缺口，穿过冰裂后，终于发现了失落的世界——没有人知道这究竟是传说中的遗迹还是全新的文明，除非你亲自踏上那里的土地探索一番。这就是《新石器时代》中的勇者即将书写的篇章。

新的世界包括瑞尔亚斯之都、瑞尔亚斯庄园、漩涡信道、深海信道、浅海信道、浅冰信道、冰颤信道等许多区域。瑞尔亚斯是石器时代第十大庄园，因为长年被冰雪覆盖，又叫做冰世界。寒冷的风摧残着脆弱的生命，只有那些最顽强、勇敢的人才能活下来，这冰天雪地的世界只送给那些留下来的人两样礼物：桀骜不驯的性格和无所畏惧的精神。

系统的增强

按照官方的说法，《新石器时代》是金山软件得到《石器时代》运营权后推出的一款全新游戏。和"旧"的《石器时代》相比，《新石器时代》有了不小的变化。


《新石器》原画，本作中加入了大量新的宠物和怪物

宠物装备。宠物在《石器时代》里一直扮演重要角色，新游戏加入了宠物装备系统。宠物装备分头、牙、爪、胸、背、翅、脚七大类。装备本身有自己的属性，并按照地、水、火、风的生克关系，对宠物的能力有不同数值的增减效果。


导师系统图标已经出现在界面菜单上

导师系统。这是个全新元素，通过新增的按钮，玩家间可以方便地建立所谓的师生关系，具体增加了3个属性：领导声望、导师账号、导师姓名。领导声望反映了导师的勤奋程度，另外两个属性则是为了"徒弟们"方便找到自己的导师。

名片数量增加。名片数从原来的40增加到79，另外还增加了一个精灵召唤勇者和使者的专用名片格。当精灵召唤使者，并使者接受了精灵的使命时，会在最后一页的名片功能中，显示勇者与使者的名片。当精灵召唤任务结束时，勇者与使者名片并不消失，直到下次再度当使者或勇者时自动覆盖。当勇者和使者已经在专用名片字段时，如果担心召唤结束后该好友的名片会消失，玩家可以再次交换名片。

合成精工强化。想要得到更强更好的装备？为了这个目标，在原有的精工系统上又增加了5个新功能。强化系统、凿孔系统、新合成装备、鉴定系统和精炼系统，从名字上，你就不难了解这些新功能的确切用途。

游乐场所。冒险之后，渴了、累了怎么办？我们要休闲，剧场、游乐场，一个都不能少！在剧场里，每位玩家都是明星，正所谓想唱就唱。来剧场Cosplay小红帽、白雪公主，当然还有大灰狼和老巫婆，依据表演水平可以得到不同的艺术值。魔法牌游乐场正在上演超级魔王大赛，击败魔王就有积分，积累积分可以换取特殊道具或宠物。

在近几年的"韩流"袭过之后，也许人们还是需要一个轻松愉快的所在养养宠物。没有那些貌似重要的拯救世界任务，对那些更注重社交性而不是战斗性的玩家来说，这正是《新石器时代》存在的必要性。而游戏免费运营的诱惑，是否能让玩家在今年春季重新回到当年全民玩"石器"的回忆中呢？让我们一起期待。

■类型：在线角色扮演 ■制作：MGames ■运营：搜狐
■游戏状态：2月25日内测 ■官方网站：http://ko2.sohu.com

《骑士2.0》奇幻网游的新变革

■北京 CBB

由搜狐运营的奇幻风格MMORPG《骑士》前不久已经免费运营。现在在原有《骑士》的基础上制作的改良版本《骑士2.0》也正式开始内测了。《骑士2.0》依然采用免费运营的模式，游戏内容则更为丰富。不仅加入了全新的职业，而且在游戏界面、操作以及魔法效果等方面都进行了不同程度的加工。此外，游戏还新增了100余个新任务和全新的副本地图，并应玩家要求提供了多角度观察游戏画面等设计，为新手玩家特别设计的"小助手"也会在玩家最需要的时候出现。可以说，以2.0的版本号推出游戏是当之无愧的。

更为体贴的助手系统

《骑士2.0》设计了更加精美的游戏界面。在听取了老玩家的建议后，现在游戏的界面布局比之前更合理、更方便玩家操作。新加入的助手系统则是为新玩家特别打造的。玩家刚踏入游戏的世界，就可以通过完成一个简单的任务获得一个助手（人族是米塞尔，兽族是希德）。这个洋溢着卡通风格的助手系统可是有不少贴心功能的。例如当玩家生命值下降到较低的数值时，助手会自动出现，提示玩家目前处于危险中，建议玩家及时补充生命值；当玩家可以接到新任务时，助手会提示玩家应该去何地、找哪位NPC接受任务。此外，助手还会在你升级的时候突然跑出来恭喜你，给玩家一个小小的惊喜。类似的小事件还有许多，玩家可以在游戏中慢慢体会。

新的种族、任务和副本

正如前文所说的，新版中加入了大量的任务和副本地图。新任务的设计有它体贴的一面，主要是为了让玩家在完成任务的同时，对每张地图的概况以及该地图上的怪物分布情况进行充分了解。此外，众所周知的，任务还是获得经验值快速升级的一条捷径。更重要的是，部分高级装备也需要通过完成任务的方式来获取。从官方的资料来看，尚不知新增的任务奖励的细节，但新的职业套装想必是不可少的。新的副本地图则更强调小组策略作战、各职业间的配合十分重要。


帮助系统会简要介绍NPC


帮助系统提示有新任务了


新增NPC——大商人的漂亮女儿


新的任务——山贼讨伐队


露伯森城堡内的兽族女法师


完成任务后小助手会适时提示

此外，《骑士2.0》中还加入了新的职业。目前已知要加入的只有兽族女法师。作为兽族唯一的女性种族，女法师拥有强大的魔法和超人的体力，可以驾驭自然元素的破坏力，发出很强的攻击魔法。如，火焰魔法有最强力的破坏力，冰冻魔法有让敌人动作暂时变慢的追加效果，雷电魔法可以令敌人眩晕，等等。

《骑士》在刚刚进入中国时，以写实的风格和3D的游戏画面吸引了相当数量的玩家。此次《骑士2.0》的推出虽然气势上不比当年，但搜狐也提出了"《骑士》——我的成人童话"这一宣传口号，似乎意在找回属于往昔的那份荣耀。这样的推广举动，在目前几乎清一色的休闲网游浪潮里，也算是十分特别的了。

■类型：在线竞速 ■制作：Nexon ■运营：世纪天成
■游戏状态：3月份公测 ■官方网站：http://www.popkart.com

《跑跑卡丁车》道具使用技巧

■上海 JOJOxin

玩《跑跑卡丁车》很重要的一点是要熟悉各种道具的使用。游戏中的道具分为攻击型、防御型和辅助型3种。在比赛中，夺得第一名的人只能拿到防御型道具，而落后的人则只能拿到攻击型和辅助型道具，对领先者进行攻击，可以说十分公平。笔者在这里就介绍一下使用各种道具的技巧。

攻击型道具

香蕉皮： 丢在赛道上，让踩到的卡丁车打滑，一定时间内找不到方向。香蕉皮看上去没有其他道具有威力，但是合理放置此道具，往往能有效地拖住对手。除了赛道转弯处和狭窄的地方外，一些跳板和跳板之后的落地点也是不错的放置地点。

导弹： 可以攻击竞争对手中的一人，按住Ctrl键可以选择目标攻击。但是场面混乱时最好不要用，以免伤到队友。领先时如果得到导弹，也可以留下来防身。此外要注意，导弹不允许转弯或在空中释放，攻击前要慎之又慎。

水炸弹： 在赛道上形成水柱，碰到水柱的人一定时间内无法移动。水炸弹是道具战里威力最强的道具，但它经常会波及到队友，还是要看准时机来放。

大魔王： 可以让自己以外所有玩家的方向盘在一定时间内方向左右颠倒。建议在拐弯使用大魔王，对手会因一时反应不及而撞到两边墙上。不过说实话，大魔王前期对付菜鸟还可以，对付一些老手可就没有预想中那么好了。

防御型道具

天使： 暂时使我方所有队员无敌。非常好用的辅助道具，排位在后面的人得到此道具，看到前方有缠斗或队友有困难就用吧，对队友是很好的帮助。

盾牌： 在一定时间内保护卡丁车，防御对方的攻击。盾牌是各位拿到第一名之后的保障，只能在领先时拿到。当听到有苍蝇或导弹的声音后，等上1秒就可以使用了，能适时避过一劫。此外，盾牌还能防住水球和香蕉皮。

辅助型道具

磁铁： 形成强大的磁场，快速追上领先的车。建议在两车相隔有一定距离时使用磁铁，这时玩家的车速会快速提升，有时在终点前使用往往是反败为胜的利器。但要注意的是，千万不要吸一个在你左右两边的人，否则你们两个都会慢得像蜗牛。

乌云： 使用后赛道的一定地段会笼罩乌云，遮住对方的视野。一般适合放在转弯前或者一个狭小的路口前用来阻碍对手视线，配合香蕉皮使用能发挥最佳效果。

加速器： 顾名思义，可在一定时间内提高车的速度。加速器在某些场景使用能发挥最佳效果，如金字塔内部的捷径，用加速冲过平台，之后的路程会少很多。所以，大家落后很多时千万不要放弃，因为这时往往都能拿到加速器，可见落后也不完全是件坏事。

太空船： 召唤出太空船，让最领先的车在一定时间内速度减慢。太空船往往是比赛成败的关键，得到太空船千万别急着用，看到第一名是敌人时再用吧。此外，当看到对方车手在上坡时要毫不犹豫地使用，这样对方会因为速度不够而从坡上滑下来。

一些心得

在单人道具赛中，由于大家都是对立状态，而且有道具存在，所以拼的不是技术，而是策略和运气。往往开始跑在最前面的玩家，很快就被后面的敌人用道具害到最后一名。所以，开始时战略性落后是非常必要的。而在团体赛中，则不需要为争第一抢个你死我活，只要己方车手拿到第一就是胜利，所以配合才是最重要的。可以让一名队友冲在前面，其他队友在后面尽量用道具拖住对手，只要第一名和第二名的距离拉开了，这场比赛基本上就稳赢了。


磁铁要吸就吸最远的人


拿到大魔王了，等转弯时就用


前方有乌云，情况不明

■类型：在线音乐舞蹈 ■制作：久游网 ■运营：久游网
■游戏状态：免费运营 ■官方网站：http://sdo.9you.com

《超级舞者》高级曲目键位指导

■广东 TOTO

玩《超级舞者》的玩家都知道，《超级舞者》的上手并不困难，但要成为高手，就不得不面对一些高难度音符的挑战。相信大家在游戏中经常遇到这样的情景：一曲下来好多玩家在中途就先退居幕后了，而他们生命值流失的主要原因通常是不能很好把握在《超级舞者》中、尤其是高级曲目中出现得非常频繁的音符——长音。

认识长音

长音是一种特化的双音，一个长音分为头尾两部分。"头"要按住，一直到"尾"才能松开，这一过程是个连续动作，两部分分别计算分数，且分成以下几种情况。

1.按中了"头"可获得相当于单键的击中分，且连击数+1；随之在"尾"处松手时机恰当，可获得另一个单键的击中分，连击数+1，且获得整段长音的加分。

2.单按中了"头"可获得单键击中分，连击数+1，但如果"尾"的松手时间不对，将不能获得另一击中分和整段加分，连击数也会中断。

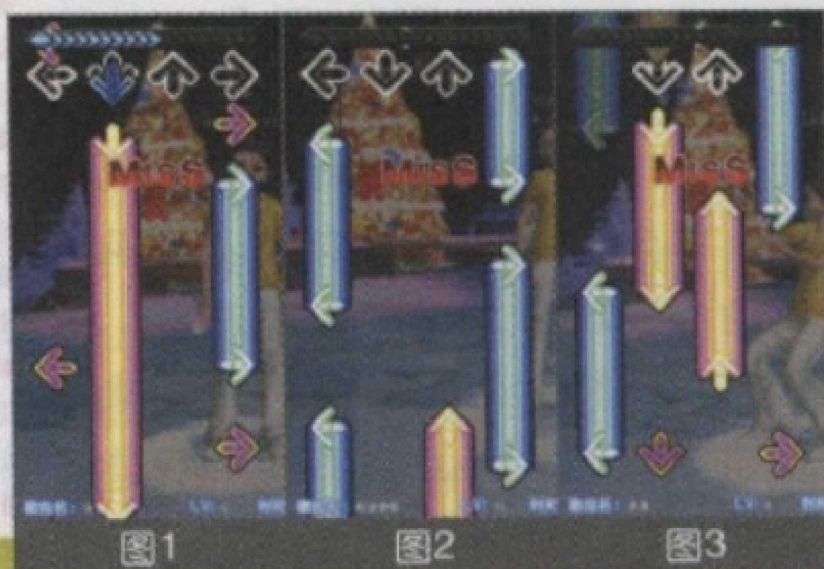
3.没有按中"头"将无法获得任何分数，且连击中断，"尾"处的任何动作都对成绩和连击没有影响。

单个出现的长音对玩家来说非常简单，让玩家为难的是当你按住一个长音时，其他位置的一堆音符像漫天雪花一样疯狂地砸下来；或者遇上几个长音松手的时间不一样，且中间还夹杂着诸多音符的时候。怎样才能把它们全部顺利击中呢？

对付长音，主次有别

如图1这种以一个长音为主、添加其他音符的类型（图中所见的方向"下"），我们需要注意最主要的音符，因为它是最早开始、最晚结束的一个。推荐将这个键尽量用力按，增强自己对它的印象。相对地，按其他音符时用力要小些，作次要处理。以上是最特殊的情形。在另一种情况下，同时出现若干长音互相交错，找不到前面提到的最突出的一个，如图2所示，方向"左"和"上"同按，而且跟方向"右"及"左"的起点互相交错。这个音符出现在至今为止等级最高的12级歌曲《制造爱情》中。这时目光就应该放在每一个长音的末尾处，而没有所谓的主次之分了。一个长音结束，目光随之转移到另外一个长音的末端。

如图3，韩国知名组合NRG歌曲《使者》虽然只有8级，但其中的长音和长音不同步于开始与结束，还有大堆音符夹杂其中，光是看来就冷汗直流。对于这类键位还是要秉承抓大放小的原则，把长音作为主体，单个音符只是点缀。这样至少不会让自己无从下手，不知道把注意力集中在什么地方了。


图1 图2 图3

键位的设置

其实说到这里，不知道大家会不会有一个疑问，到底笔者是用什么键位来游戏的呢？要知道这可是游戏最重要的基础。很多玩家认为，可能把4个方向分成两只手，用SDJK来控制会简单些，事实上并不是这样。正如图3所示，大家可以发现第一个长音是"左"，然后同时按住"下"和"右"，紧接着是"上"和"下"的长音，夹杂在"左""右"之间。请大家注意方向键盘，平时我们认为4个方向键挤在一起不好按，但在这里却变得简单了：其实就是发生在"左""右"之间的"上""下"变化。这样单手甚至比双手都要容易得多。看来，如果把键位设置成一条直线，每只手按两个方向，似乎并不是最佳的选择。

"判定"的掌握

"判定"的掌握也是获得高分的重要因素。良好的节奏感是掌握判定的基本能力，除此之外游戏的"速度"也不可忽视。最让玩家头痛的失分点就是长音末尾突然变速，被誉为玩家AP（All Perfect）的绊脚石。变速是毫无征兆的，这时考验的除了人品还是人品，若干次的运气加上对音乐的熟悉才有可能在变速时不错失一个音符。

■类型：在线角色扮演 ■制作：GameHi ■运营：上海百海
■游戏状态：收费运营 ■官方网站：http://www.dkonline.com.cn

《挑战》血驱魔解析

■上海 魑魅魍魉之魂

《挑战》中的每种职业都有不同的练法，特别是驱魔师，这一职业非常全面，可向任意方向发展。他可以练成同骑士媲美的“力驱”，也可以练成拥有强大法术的“法驱”，甚至是和弓箭手同样灵活的“敏驱”。和其他职业一样，这些类型的角色都有着自己的优点和缺点，这里着重介绍的，是在《挑战》里颇受争议的一种练法——血驱魔。

血驱魔的优劣分析

血驱魔的优势当然就是血厚。传统练法的“血驱”，到90级左右就有1200点左右的防御、7000点左右的HP和近20 000的“盾”，甚至超过一向以血厚防高而著称的骑士。无论练级、PK，还是打某些Boss时，都可凭自己的优势独当一面。不过血驱的劣势也是非常明显的。首先是攻击力比较低，90级左右的血驱攻击力仅在2000左右，和任何职业相比都不算高，这样就造成了血驱在练级上的困难。不过好在血驱的一些技能比较独特，能稍微弥补练级上的劣势。到了后期，血驱的攻击力根本不足以支撑练级的需要，这时血驱就需要靠别人的帮助来练级了。

血驱魔的练级

现在《挑战》中，到了后期各职业还都乐意组队练级，一般就是到那些比较危险的地图去组队“开火车”。血驱70级时可在克拉练级，到了77级就可以去海岸，这个时候组队的效率比较高。队伍中最好有1名法师、1名剑盾骑士和1名巫师。法师用魔法来攻击怪物，充当主要的输出伤害；剑盾骑士和血驱负责抗怪；巫师则是辅助者，在法师有危险时挺身而出。这里要注意，队伍中必须要带巫师，不然法师非常容易死亡，如果法师死了，队伍基本上也就散了。到了海岸，主要目标是老虎，打老虎获得的经验一般，但爆出道具的几率非常大。80级以后，可以单独找1名法师去打勇士，升级的速度也非常可观。85级时推荐组队去南岸练级，选择杀女王或女妖。以上是练级的基本流程，推荐尽量组队来练，单练血驱的话一定会非常郁闷的。

血驱魔的PK

在练级上，血驱的优势和劣势都非常明显，但是这种优势和劣势更进一步体现在PK上。首先，血驱的血厚防高在《挑战》中几乎无人可比，血驱的防御和血量要比纯粹的力驱高出很大一截。在PK时，几乎没有哪个角色可以轻松将血驱杀死。不过从攻击力的角度来说，血驱在PK中的优势荡然无存。在70级以前，血驱攻击力上的弱势并不是非常明显，加上技能的辅助和天生的“皮糙肉厚”，除了剑盾骑士以外，PK胜利的几率还是比较大的。到了70级以后，各个职业都成长了起来，出现各种高级技能，而血驱的攻击力却并没有增加多少，技能上的某些优势也变得并不明显，这时血驱想要杀死任何一个职业都非常困难。这个时期，血驱在PK中十分郁闷——不是因为被对手打死，对手想打死自己固然不易，但自己也很难重创对手。虽然单P郁闷，但群P就有很大改观，血驱可以忽略自己的攻击，一心一意在队伍中充当肉盾，吸引敌方火力。这样血驱存在的价值，要比单P中高得多。

总之，血驱魔强还是弱，还是看玩家自己怎么理解。如果在练血驱之前能给自己准确地定位，就能真正体现出这个角色应有的价值。


血驱魔前期的练级速度还可以


单练的血驱魔会比较郁闷


虽自己不易死，但也不易快速终结对手

■类型：在线角色扮演/在线策略 ■制作：CCP Games ■运营：光通通信
■游戏状态：北美收费运营 ■官方网站：http://www.eve-online.com.cn

EVE Online 技能系统初步分析

■北京 Leon

玩过其他网络游戏的玩家可能会发现，EVE Online（以下简称为EVE）的技能系统与其他游戏完全不同。玩家的技能并不是依靠人物等级的提升和对技能的练习获得升级。简单地说，EVE的技能升级纯粹是基于时间的。

技能用来做什么？

如果技能的提升基于时间，那是不是老玩家总是比新手更有优势呢？答案为：是，也不是。那些玩得时间长的玩家通常拥有的技能点数比较多。但正是因为EVE的技能提升比较特别，所以每一等级学习所需的时间比前一等级要多得多。技能等级4也许只要花个一天半天来学习，而等级5也许就要花费整整7天。所以，如果你有500万技能点，那么算上等级提升的时间需求，也许你和拥有2000万技能点的人是实力相当的。除此之外，如果你专心学习一种技能，而不是全部都学，那你就会和许多老玩家一样出色。

技能可以增加你使用物品、驾驶飞船、制造物品等各方面的能力。如，每一等级的“导航学”技能将提升飞船5%的速度，或是增加炮塔的各方面性能（射程、伤害、发射速度等）以及减少你某些装备的电容使用量等。

当查看你想驾驶的飞船或你要使用的物品时，“需要的技能”标签将向你显示需要的技能。红色代表还没有学习的技能，绿色代表已有的技能。除了穿梭机以外的其他飞船都会根据技能等级的增加提升飞船某些特定的能力。这些都在“描述”标签列出来。以矮脚鸡级飞船为例，“加达里护卫舰操作理论”技能每一级会增加5%的船舱容量以及小型混合炮塔的最优射程。这意味着这一技能升到4级时，矮脚鸡级飞船会增加20%的船舱容量和20%的武器最优射程。

必需的技能

如果你想成为一个海盗或战斗飞行员，建议开始时选择一个感知属性值和智力属性值比较好的人物。具体来说，尽量选择感知、智力、毅力和记忆值高的人物，额外的点数最好都加给感知和智力。

下面是一个开始时需要学习的技能列表：

1.“种族”护卫舰操控理论等级3级。根据玩家的种族，把护卫舰操控理论练到3级，这样就可以驾驶该种族最好的战斗护卫舰，如因卡萨斯级飞船、惩罚者级飞船和裂谷级飞船等。

2.推进阻扰理论等级1级。这样就可以使用跃迁扰频器，可以避免锁定的目标飞走，在很大程度上降低对手飞船的速度。

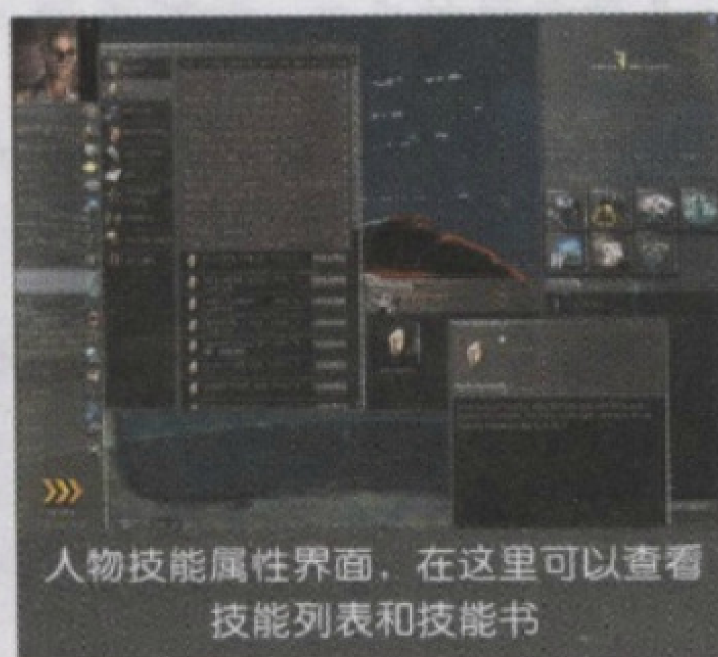
3.电容量扩充理论等级2级。这将可以使用电容能源继电器和电容再生器，这在前期很重要，因为这可以得到足够的电容量使武器和跃迁扰频器正常工作。

4.工程学等级3级、电子学等级3级。这会增加飞船的能量栅格和CPU的最大值，从而安装更多最好的装备。

5.能源系统操控学等级3级、能源管理学2级。同样保证飞船在战斗中有足够的电容量。能源系统操控学可减少电容充电时间，能源管理学则增加飞船电容量的最大值。

6.加力助燃器原理等级1级。安装加力助燃器可以让飞船速度更快。看得更长远一些，如果你的加力助燃器原理和导航学技能都是4级，就可以使用微型曲跃推进器，从而进一步提升飞船的速度。

7.如果你的种族是加达里或你驾驶的是可以安装导弹的护卫舰，则需要**导弹发射器操控理论等级2级、标准导弹概论等级1级和火箭概论等级1级**，这样就可以使用火箭、标准导弹和导弹发射器了。


人物技能属性界面，在这里可以查看技能列表和技能书


查看驾驶战舰所必需的技能

关于《天骄II》的苦与乐

■本刊记者 克里斯



游戏ID：江心明月
爱好：篮球
居住地：湖南省湘西土家族苗族自治州
职业：学生
主要荣誉：《天骄II》西南天英服务器"神魔仙佛"帮主

由目标软件开发的《傲世Online》已经于2月22日正式开始公测，想必目标游戏的忠实玩家们一定很期待这次与新游戏近距离接触的机会。当然，目标的前两款网游——《天骄》和《天骄II》依然吸引着大批的玩家驻足，"江心明月"就是其中之一。江心明月说，他玩《天骄II》，是觉得在国产游戏里《天骄II》属于品质比较出色的，而且他也是从《天骄》玩到《天骄II》的玩家。至于他为什么最终在《天骄II》里安家、开帮立派，却还有出人意料的故事……

记者：最初是怎么玩上游戏的？

江心明月：也是从单机开始的吧，玩的都是大家比较熟悉的，《仙剑奇侠传》《金庸群侠传》《星际争霸》等等，当然也玩过《天骄》。不过后来玩《天骄II》还是被朋友喊来的。最开始是4人一起，现在只有我一个在玩了。



2005年4月公会聚会后玩家合影

记者：为什么能留在《天骄II》呢？

江心明月：《天骄II》在国产游戏里面应该是最好的，而且我喜欢的一点是，《天骄II》很讲究集体主义，不象《传奇》等游戏那样个人主义横行，游戏气氛相对也好一些。在《天骄II》里，一个人是不可能玩下去的，想升级打材料就必须组队。当然，还有一点是，我在游戏里找到了"老婆"，陪我一起玩已经有11个月了。


2005年7月帮战后留影

记者：哦？方便透露一点你们的感情问题么？

江心明月：呵呵，感觉两个人在一起很开心。互相都能理解，有时把对方看得比自己还重。


爱情，永远的游戏主题

记者：见过面吗？你知道现在游戏里有很多"人妖"……

江心明月：呵呵，没见过面，只是短信联系。我有她的电话，我也可以用其他号码去试，但没那个必要。而且去年有半年时间我要考研，没时间陪她玩。我们互相信任，这也是能长久在一起的原因。

记者：目前的帮会和你们的友谊有关吗？

江心明月：是的，我在认识她的时候，她就说要建个帮派。建了之后，我没时间陪她，所以她是帮主。后来我考完研，又换回我当。因为前段时间我和她都没有花心思管理，现在有些没落了。

记者：以前呢，有过多辉煌的时候？

江心明月：我们曾经建了2个分会，是全服第一的帮会，连续十几场帮战不败，后来整服的人联合起来跟我们打。因为我们有几个很厉害的角色，大家很热心也很齐心。

记者：未来有什么打算呢？会不会同时去玩《傲世Online》？

江心明月：去过，不过"老婆"说还是喜欢《天骄II》，就一直没有走。其实，《天骄II》也不是没有问题。我个人的感觉是，游戏里高级的练功场所不多，新地图也没有给我足够的惊喜，借这个机会提出来，希望以后的更新可以让游戏尽善尽美。P

江心明月的心情文字

又过了一个半月，我63级了。这段时间里整天坐在电脑前，希望和你一起打怪、升级，为你我做装备。在我再次来的时候，以前的好朋友走得一个不剩，认识了许多新朋友，但还是增加了不少悲伤的感觉，不过有你在就已经够了。也许我们在一起玩《天骄II》，刚开始



只是种新鲜的感觉，但现在慢慢地变成习惯要你陪，你不在时都不知道干什么好。昨天，我们终于举行了豪华的"婚礼"，我送给你我们的第一件紫装备作为结婚礼物。如果我以后没有多少时间陪你，我的心也会一直陪着你。只要《天骄II》还在，你还在，我也就还在！

StarWar Ⅱ ——汇集魔兽群星的电竞盛宴

■上海 SOZ电子竞技俱乐部

明星永远是闪光灯汇聚的焦点，有明星的地方除了星光四溢之外，同样也吸引着最多的目光，这些目光就是来自于那些忠实热爱他们的“粉丝”。2006年1月21日，上海体操中心掀起了一场星光风暴——云集电竞领域魔兽明星的StarWarⅡ（以下简称SW2）继去年夏天的StarWar（以下简称SW）后再次登陆上海。

StarWar系列赛事是由中国著名的电子竞技专业网站Replays.net发起主办的，至今已成功举办了两届。SW2相较于SW在赛制的整体和细节方面都有了长足的进步，两天的比赛里到场观众总和超过了5000人，在电子竞技的赛事中，如此庞大数目的现场观众人数堪称奇迹。



所有选手合影

此次比赛分别邀请了中、韩及欧洲各5位顶级魔兽明星，15人分为3组，分别冠以“中国龙”队、“韩国虎”队、“欧洲狼”队之名进行角逐。以下为参赛选手名单：

中国龙队：WE.IGE.Sky、WE.IGE.Suho、wNv.xiaOt、Ehome.GuangMo、QCH[aTi].Gstar

欧洲狼队：4K^Grubby、SK.Insomnia、4K^ToD、SK.Hot、Mouz.Sase

韩国虎队：Spirit_Moon、4K^FoV、WE.IGE.Sweet、SK.Zacard、T.MH]Lucifer

现场直击

SW2共分两日举行，1月21日的重头戏是中国龙队与欧洲狼队的比赛，同时进行的还有部分中国龙队与韩国虎队的比赛。比赛的赛制与以往的邀请赛或者是正规比赛相比颇为不同。本次比赛采取了一种新颖的赛制——即双方5名选手分别列好出场顺序开始进行1对1的较量，一方获胜选手根据排序与对方获胜的选手进行角逐，直至一方全败。为了增进与观众的互动，主办方又创立了一个新颖的“复活”模式，全败方有一个选手可以得到一次重生机会，而到底谁来担当这个重任，就要由观众的短信互动评选来决定了。根据安排，在比赛中还会穿插目前最火的体育竞技类网络游戏《街头篮球》（FreeStyle）的比赛，由天联世纪赞助举办。当天的大屏幕中更播放了潘玮柏为本次SW2和FreeStyle比赛致以贺词的VCR。在比赛期间，紧张却又趣味十足的《街头篮球》对抗吸引了不少忠实电子竞技玩家的目光。



座无虚席的看台

笔者有机会在赛事的布置期就进入赛场观看了全貌，此次作为比赛场馆的上海体操中心可容纳近5000名的观众，中央原本作为体操比赛的用地已经清空成为一大二小的3个圆形赛台，赛台的设计非常独特，贴合电子竞技新潮时尚的感觉。场馆上空悬挂的数个可让四周观众观看的大屏幕是笔者最为欣赏的布置，这使很多坐在远处的玩家也能清楚观看到选手们精彩的对决，让人联想到NBA赛场的专业。

比赛第一日

1月21日上午9点半，上海国际体操中心正式开馆，观众络绎不绝地从上海乃至周边城市赶来一睹心中偶像的风采。开赛时，主办方安排选手们在休息区悄然入座，并没有安排如预期中大张旗鼓的“星光大道”似的仪式。在后面选手登场亮相的环节中，欧洲狼队的Grubby、中国龙队的Sky和韩国虎队的Moon分别获得了最多的欢呼，他们无疑是目前在中国人气最高的3位魔兽明星，后来他们获得的短信支持量分别列前3位也足以说明这一点。接下来在一段火爆的HipHop街舞之后，中国龙队与欧洲狼队的比赛正式上演，比赛的进程表如下所示。



首日来到看台的三方选手



忙于签名的明星选手们

漫长的赛事并没有让观众感觉疲惫——因为比赛实在是太精彩了！11战每局都悬念迭起，最引人注目的Grubby对战xiaOt并实现大翻盘让所有在场观众内心都矛盾不已，一个是自己的偶像，另一个则来自我们自己的队伍，到底该支持谁呢？尽管中国龙队在第二轮中全部败阵，但通过观众短信投票获得重生机会的Sky不负众望，以绝佳的状态连胜欧洲狼队3局后，又将复生的Grubby斩落马下，以4连胜让中国龙队胜出，并使全场的气氛达到了最高潮！这一刻让在场的所有人都感受到电子竞技这项新兴体育运动的魅力所在。

场次	中国龙队	欧洲狼队	种族情况	比赛地图	战果
1st	WE.IGE.Suho	4K^Tod	NE VS Hum	Lost Temple	0：1
2nd	Ehome—guangmo	SK.Hot	Hum VS NE	Echo Isles	1：0
3rd	wNv.xiaOt	4K^Grubby	ORC VS ORC	Turtle Rock	0：1
4th	QCH[aTi].Gstar	Mouz.Sase	UD VS NE	TwistedMeadows	1：0
5th	WE.IGE.Sky	SK.Insomnia	Hum VS Hum	Gnoll Wood	0：1
6th	Ehome.guangmo	4K^ToD	Hum VS Hum	Echo Isles	0：1
7th	QCH[aTi].Gstar	4K^Grubby	ORC VS UD	Echo Is les	0：1
8th	WE.IGE.Sky	SK.Insomnia	Hum VS Hum	TwistedMeadows	1：0
9th	WE.IGE.Sky	4K^ToD	Hum VS Hum	Echo Isles	1：0
10th	WE.IGE.Sky	4K^Grubby	Hum VS ORC	Echo Isles	1：0
11th	WE.IGE.Sky	4K^Grubby	Hum VS ORC	Echo Isles	1：0
FINAL：6：5　CHINA WIN					


xiaOt VS Sweet

在当日还进行了3场中韩战的第一轮对战，先出场的龙队3位选手被韩国虎们连下3城，对于现场观众来说这是个糟糕的结尾，但是经过了一天的大起大落之后，有谁不盼望龙队的勇士们能在明天再度创造奇迹呢？

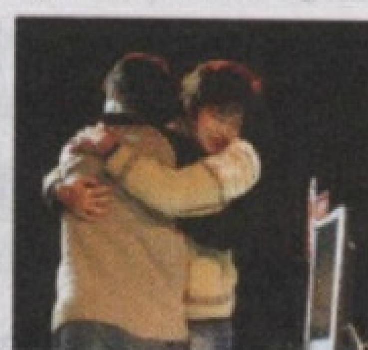
比赛第二日

第二日的比赛到中午12点后才正式开始，携主场优势的中国龙队却没有走出前一天的颓势，连败两场，这样就以0：5完败给了韩国军团。也许是背负着太大的压力，获得短信重生机会的xiaOt没有像Sky那样力挽狂澜，面对强大的Sweet，在龟岛这张地图上xiaOt最终未能逃脱失败的命运。中韩对抗的进程如上表：

场次	韩国虎队	中国龙队	种族情况	比赛地图	战果
1st	WE.IGE.Sweet	WE.IGE.Sky	UD VS Hum	Echo Isles	1：0
2nd	SK.Zacard	QCH[aTi].Gstar	ORCVS UD	Twisted Meadows	1：0
3rd	T.MH]Lucifer	WE.IGE.Suho	UD VS NE	Lost Temple	1：0
4th	4K^FoV	ehome.Guangmo	UD VS HUM	Gnoll Wood	1：0
5th	Spirit_Moon	wNv.xiaOt	NE VS ORC	Turtle Rock	1：0
6th	WE.IGE.Sweet	wNv.xiaOt	UD VS ORC	Turtle Rock	1：0
FINAL：6：0　KOREA WIN					

在主场作战的中国龙队完成所有比赛后，大赛并没有变成鸡肋，Grubby与Moon的巅峰对抗还在牵动着每个现场观众的心弦。欧韩之战的焦点聚焦在Grubby这位天王身上，面对强大的韩国虎，5位欧洲选手中要是真有一人可以连胜所有韩国的选手，那他必然是“兽王”无疑。在后来的比赛中，Grubby果然上演了独狼战群虎的好戏，在第二轮力克Lucifer后，欧洲狼队中只有他一人进入了第三轮，并将挑战世界第一的Moon！但是在宿命的对决中Grubby又一次倒在了月魔的身下，尽管Grubby得到了复活的机会，但他并没能像Sky一样创造出奇迹，4K^FoV犹如金刚般强悍的身影把Fans所有的希望击得粉碎。


Grubby不幸倒在了好友Fov的手下


台上的对手，台下的兄弟


宿命的对决！Grubby VS Moon

总结

1月22日21时，主持人宣布本次大赛圆满谢幕。此次SW2汇集了当今代表魔兽领域三大势力的梦幻明星组合，可以说是自“魔兽3”发行以来代表世界最高水平较量的经典盛宴。通过主办方的出色组织和成功举办，暴雪公司为SW系列赛颁发了全球第五份官方比赛认可证书（其它4个分别为WCG、ESWC、CPL、暴雪精英赛），这意味着SW已经拥有了足够的资本成为世界顶级电子竞技大赛。希望SW能够继续成功地举办下去，并一直保持这项赛事诞生时的初衷——For Fun，For Game！


中国队的领袖Sky赛后向观众表示感谢


韩国鬼王之首4K^Fov向中国观众说了句中文：谢谢大家的支持！



StarWarII战报摘选——龟岛的诡异

纵观此次SW2邀请赛的所有REP，笔者发现最有创意的一场比赛是来自韩国虎队的“忧郁王子”WE.IGE.Sweet与中国龙队“小兽王”wNv.xiaOt之间，发生在龟岛上的不死亡灵与兽人部落间的对决。中韩对抗进行了5局，中国龙队的5位选手相继战败后，xiaOt被观众短信投票重生，此时的xiaOt已退无可退，唯有拼死力战以谢广大Fans的厚爱。反观Sweet身后还有月魔、鬼王等诸位兄弟力撑，一场输赢可谓无关

全局。此时的Sweet在全无压力下开始了诡异的发挥……


图1：xiaOt 常规开局


图2：Sweet以蜘蛛流开局

xiaOt的压制

Loading结束后xiaOt出现在了龟岛上的4点位置，而Sweet则出现在5点的位置，这是个绝对的近点。近点的对战将会十分激烈，意识的比拼显得尤其重要，到底是xiaOt的兽人压制比较血腥还是Sweet的不死更加灵动呢？xiaOt的开局中规中矩，最快地放下了兵营之后，祭坛中召唤起先知这个灵魂英雄；而Sweet这边及早放下坟场则说明走的是蜘蛛路线，在黑暗祭坛完成之后，毫无悬念地开始训练起了死亡骑士作为首发英雄。

当探明对方在近点之后，xiaOt利用敌方“蜘蛛流”英雄晚出的真空时间，强行在对方基地门口开始了狩猎，当着Sweet蜘蛛的面把经验和宝物收归囊中。在和死骑稍作纠缠之后，先知大人扬长而去，当死亡骑士风尘仆仆赶到兽人家门口时，3具海龟的尸体让其郁闷不已。从开局看来xiaOt占得了少许的便宜。

苦工的阴谋

Sweet的死亡骑士并未作过多的纠缠便扬长而去，毕竟兽人步兵和两个移动迅速的狼爪子们上来砍两下着实难受，能配合高效的蜘蛛狩猎就已经阿弥陀佛了……细心的观众能发现一个细节，xiaOt探路的苦工好像并没有返回基地开采木头，而是在地图11点的主矿外侧建造了一个巫毒商店，先知率领着3个兽人步兵向11点进发——难道是想偷矿？猜对了，在狩猎完11点矿区外的小海龟之后，荣升一级的先知伙同步兵开始狩猎这片难度有点高的主矿区了。抢先击杀了两个4级的树魔投斧手后，毫无损失地抢占了这块风水宝地，早已做好准备的商店不但补充了受伤的兵员，xiaOt更是将狩猎所得的宝物卖给商店。似乎除了英雄等级的提升透露出一点线索外，这次扩张好像并没有发生过一样……反观Sweet这边却仍是自求多福地MF着商店，一切都显得如此的平静与安详，但现场洞悉战局的中国观众脸上却洋溢着一股压抑不了的微笑。


图3：xiaOt抢先狩猎了敌方门口的海龟


图4：xiaOt的农民在11点主矿附近偷造商店


图5：无惊无险地狩猎掉11点矿区

“大扒牙”出世

在xiaOt升级完二级主基地时，由于Sweet量产了大量的蜘蛛，科技成型相当缓慢，所以基地升级刚刚过半，此时Sweet利用兵力优势对xiaOt的基地发起了一次有力的骚扰。刚在窃喜偷矿成功的xiaOt被弄得头疼不已，刚刚建造的兽栏在蜘蛛的齐点之下只能无奈地否定掉，当暗影猎手从天而降之时，Sweet毫不犹豫地使用了回城卷轴。虽然Sweet达到了暂缓敌方科技的战略目的，但仍蒙在鼓里的他却不知道他在与有分基地的敌人换回城，这可是兵家大忌！似乎胜利天平的砝码在xiaOt边又重重地加上了一块。

当Sweet二级基地升级完毕之后，他并未按常规召唤巫妖王作为次发英雄，而是走向了地图中央的酒馆，“大扒牙”深渊领主横空出世了。战局在此时发生了微妙的变化，Sweet到底用的是什么战术呢？忐忑之情充溢在每位观众的心中。正面的第一次火并此时全面爆发，双方的英雄等级相差无几，xiaOt拥有5个兽人步兵，而Sweet则拥有5只蜘蛛，在技能和物品上似乎xiaOt略占优势。2级的幽灵狼对付起蜘蛛来可真不是盖的，甚至强过了一个兽人步兵的威力。在双方的完美操作下，虽然损


图6：Sweet安全狩猎


图7：Sweet战术性袭击


图8：深渊领主的登台瞬间


图9：4个骷髅勇士藏匿在无法看到的树丛后

失相差无几，但xiaOt却把Sweet赶回了基地，优势再一次得到了扩大。这一刻大家似乎明白了深渊领主的作用，除了配合恐惧这个锐减敌方攻击的技能外，他更是纯蜘蛛部队的大肉盾。

峰回路转


图10：Sweet诱敌回城

在经历一段短期的双方狩猎之后，Sweet似乎感觉出了那种不协调的怪异，怎么中期最强的兽人不来压制了呢？经过侦察后，Sweet终于发现了xiaOt在11点的扩张。此时的Sweet完全发挥了亡灵族的灵动与诡异的特点，悄悄地把4个召唤出来的骷髅放在了xiaOt扩张点之外，而主力部队则向xiaOt的基地发起了进攻。xiaOt果然中计了，当xiaOt主基地亮起之时，Sweet也毫不犹豫地选择了回城，而这4名骷髅勇士则把xiaOt的分基地苦工屠杀得干干净净。虽然Sweet使出妙招，但前期xiaOt的优势的确过大，Sweet的整支部队没超过50人口，而xiaOt的兽人大军已将近70。50人口是个敏感的数字，因为低于这个人口，金矿采集的速度要比高于这个人口的采集速度高30%，也许这又是Sweet玩的一个数字阴谋？没有回城的xiaOt此时犯了一个致命的错误，对10、11点主矿之间的狩猎让摸准了他没有回城卷轴的Sweet打掉了主基地中几乎所有的地洞，xiaOt的经济优势一时只能体现在数字上了。而反观Sweet基地，连续召唤了两座通灵塔和诅咒神庙，一片热火朝天的景象。


图11：骷髅勇士建奇功


图12：Sweet再度迂回于xiaOt的分矿区

最终决战

此时双方又走在了同一起跑线上，而最令人困惑的建筑——诅咒神庙也给出了答案，专家级的女巫一个个走了出来，在50人口下压抑很久的Sweet终于爆发了，瞬间人口达到了70！而兵力配备也基本成型，主要攻击输出单位为蜘蛛与雕像变成的毁灭，女巫主要负责防御魔法与诅咒敌军。相较xiaOt这边飞龙与步兵的组合虽然也堪称成型，但在Sweet部队面前似乎变得尤为脆弱。终于决战来临了，在地精商店门口被诅咒与恐惧的xiaOt部队发挥不了平时一半的攻击力，双足飞龙在大量蜘蛛的齐射下瞬间尸骨无存，虽然xiaOt及早发现了形势不妙而逃出回城，但胜券在握的Sweet又岂会给他更多的机会，xiaOt基地成了他最终的死地！


图13：xiaOt基地遭殃


图14：荒芜一片的基地

“兵者，诡道也！”Sweet的最终胜利就是这5字的真实写照。虽然早期被xiaOt压制得难以抬头，但中期发现对方分基地后，Sweet利用高移动力来回调动xiaOt，渐渐扳回了劣势，最终利用兽人部队没有驱散的弱点，将状态魔法一股脑施放在可怜的兽军身上，以合理的兵种搭配一举击溃xiaOt，深渊领主与女巫的终极配合将成为一种新的时尚！


图15：Sweet决定胜利的攻击

热战新时代

——《帝国时代Ⅲ》对战完全手册（二）

■湖南 YU

在上一次的文章里，笔者为大家介绍了《帝国时代Ⅲ》的联机对战模式与国家分析，这次我们将更加深入地研究对战基础。

二、对战基础

2.主城系统解析

崭新的主城、支援体系是AOE3相对前作最大的改变，由经验值和卡片两部分组成的支援系统构成了战术的主体，而可成长的主城则带来了一种归属感，以及更多升级选项、更多卡片等切实好处。

①主城

在eso开始对战时，需要从一个新主城开始战斗，这个级别为1的主城，会随着每次对战获得的XP而提升，XP奖励的标准是战斗的各项指标（图1）。一次游戏最多可以获得



图1

32 500XP，当取得足够的XP后，主城就会升级。比如第一次升级需要5000XP，第二次需要10 000XP，逐渐提升，主城可以达到的最高级别是106级。

②卡片

相对低级别主城，高级主城除了时代升级时有更多选择的优势，最大的区别是可以使用更多、更强力的卡片。卡片是许多种可藉由主城获得的支援（图2），分为五大类："贸易



图2

公司"类包括农民卡和资源卡，如500黄金；"军事学院"类包括各种部队支援，如2门鹰炮；"大教堂"类包括特殊科技和建筑，比如可以加快骑兵生产效率的"骑术学校"卡片，或是运送一辆城堡马车；"工厂"类卡片的用途是用来提升经济效率，最后，在"码头"类下的是海军和雇佣兵支援。每个国家可以使用的卡片为120张（包括共有和独有的），每次游戏卡片组的最大限制为20张，如果配合常规作战，无论精耕细作的Boom、高歌猛进的Rush、丰富多样的主城支援都足以衍生出千变万化的组合。

通过游戏中主城的"选择新卡片"与"建立卡片组"项，可以随时调整配卡组合，在游戏中使用卡片请求支援的方法是用默认的H键到主城界面点选（图3），支援会在使用卡



图3

片后40秒送达。科技类卡片通常可以即时生效，而其他形式的支援，包括部队、以包裹形式送达的资源、以马车形式送达的特殊建筑，会需要一个"出口"（TC或是哨塔、堡垒）。传统帝国玩家对主城支援设定的典型反应是第一印象不好，但稍加接触之后就会完全认同其有趣、协调及富有深度的一面。推荐一局录像：http://agesanctuary.com/index.php?portal=AOE3&fview=2&show-topic=49515&#entry520790，从中很容易发现"支援"的价值所在。在这场一波三折的战斗中，TOP级德国

玩家StarSky面对一个2100+的西班牙对手，在TC被拆、兵农两缺的悬崖边缘依靠一座哨塔和几次支援，奇迹般地反败为胜。

③经验值

主城支援卡片使用的限制主要是时代和人口——前者指不能在殖民时代使用堡垒时代的卡片，后者指不能在没有人口空间的情况下使用部队卡片，最基本的条件则是必须取得足够的经验值。从第一次支援所需要的300点，到第10次支援需要的1055点，除了游戏进行时每秒自动取得的2点经验值，建造、训练军队与农民、消灭敌人军队、建筑或是宝物守护者，都会取得不同的经验值。如此，就能比对手更有效率地生产和战斗，从而赢得更快的支援，用更快的支援更有效率地打击对手，形成一个非常合理和协调的互动平衡。此外，作为一个特殊的存在，路边贸易站点遍布除了沼泽地之外的所有地图，在站点建筑一个贸易站后，每当贸易路线上


图4

的通商马车经过就会自动获取一定数量的经验值，随着时代升级，贸易站还可以升级为速度更快的驿站马车与铁路。因此，对路边贸易站的争夺也成了整体战斗的重心之一（图4）。

3.兵种解析

常规的步兵、骑兵、炮兵以及特化的土著战士、强化的雇佣兵，是AOE3的五大兵种。土著和雇佣兵将在后面的战术部分详细介绍。常规三大兵种的基本相克规律是：炮兵可以把所有步兵炸得稀里哗啦，骑兵可以把炮兵砍得东倒西歪，而在骑兵与步兵、骑兵与骑兵、步兵与步兵之间，远程兵较之近战兵通常更有优势。一个不同于前两代的好现象是，无论在哪个时候都没有任何一种单兵能够做到所向披靡，随之而来对兵力合理搭配以及机动控兵的要求，也令对战过程充满了非常美妙的多元变化。


图5

①步兵（图5）

火枪兵（Musketeers）——作为性价比优越的正规重步兵，火枪兵面对骑兵有着非常大的优势，是最全能的兵种。足够猛烈的火力和足够强的生命力同时适合殖民时代的攻坚与工业时代的阵地战及会战，但是因为射程与速度上的劣势，在强调机动性的堡垒时代往往受制于散兵。土耳其亲兵是一种更贵也更可怕的火枪兵，因此具有在殖民时代给敌人毁灭性打击的能力。

散兵（Skirmisher）——速度快、射程远加上射击精准，极善于Hit&Run的散兵是最实用的兵种之一，适合用来对付几乎所有步兵，面对远程骑兵也有优势，但近战能力薄弱。作为两个变种，价格更低而且可以一次生产10个的俄罗斯散兵可以在殖民时使用，“散兵海”的攻坚能力是俄罗斯最大的快攻本钱。葡萄牙散兵的特色则是更高的伤害能力，不过也更脆弱。

弩手（Crossbowman）——殖民时代的主要远程兵种，因为对木头资源要求高而缺乏攻坚能力，是目前使用率最低的兵种之一，1.05版补丁对弩手生产资源的调整或许会改变这一局面。

长弓兵（Longbowman）——英国的特有兵种，拥有非常远的射程和射速，因为资源消耗高和第一次射击准备时间长令其前期实用价值不强，在后堡垒时代的消耗战中则大有可为。

长枪兵（Pikeman）——近战骑兵的克星，摧毁建筑的能手。面对远程兵种和重步兵则显得不堪一击。

圆盾（Rodelero）——西班牙的独有近战步兵，速度快近防高，用来欺负弩手最合适不过。

双手剑士（Dopplesoldner）——德国独有的重步兵，拥有面积伤害力，近战能力卓越但是价格昂贵。


图6

②骑兵（图6）

轻骑兵（Hussar）——炮兵、远程轻步兵、村民的天敌，拥有快速加入和脱离战斗的能力。德国轻骑兵是一种生命力低而攻击力高的特色轻骑兵。

胸甲骑兵（Cuirassier）——法国的独有重骑兵，威力十足，但需要占用3人口。

枪骑兵（Lancer）——西班牙的独有重骑兵，对步兵有伤害加成。

哥萨克（Cossack）——俄罗斯的独有骑兵，实力弱但是只占用1个人口。俄罗斯的另外一种独有骑兵——鞭骑拥有对建筑和村民的攻击加成，非常适合用来骚扰。

奥斯曼骑兵（Spahi）——土耳其特色骑兵，性质接近佣兵。

龙骑兵（Dragoon）——近战骑兵的克星，拥有所有兵种中最高的机动性，游击战时对付近战步兵也掌握着主动。德国没有龙骑兵，作为代替的是胡斯战车，一种属性全能的远程骑兵。

手枪骑兵（Ruyter）——荷兰独有的特色骑兵，反骑和反炮能力一流，只占用1个人口。

③炮兵（图7）

榴弹兵——拥有面积伤害的特殊攻城军种，极适合用来摧毁建筑或是成群的步兵，对于能够在殖民时代生产他的英、荷、土、俄四国来说是实


图7

施殖民快攻的利器。

阿巴斯炮——土耳其的特色兵种，机动性高，是远程兵种和炮兵的噩梦。

鹰炮——中后期战斗的重要兵种，歼灭步兵和打击建筑的能力一流。

迫击炮——拥有超远的攻击距离，主要用来摧毁建筑。

长重炮——反炮炮兵，对建筑和步兵攻击能力有限。

4.微操贴士（图8~11）

①一定要用Shift和Alt键——如果想让农民行云流水地替你干活，Shift+右键是必须用到的组合。Shift在这里起到的作用是“下一步干什么”的指令编程作用，比如命令一个


图8

农民建筑哨塔的同时，可以按住Shift键并右键点击树林，这样农民在修好哨塔之后就会自动去你指定的地点伐木。这样的程序可以编许多步，比如配合热键命令农民在修完哨塔之后修兵营然后伐木，或者打完一头鹿之后再打第二、第三头。Shift的这种用途对于军队依次秒杀指定敌人、探险家探路等场合同样有效，哪怕是你找到的一头羊，也可以通过Shift+右键来使唤它，照你指定的路线乖乖地探地图。至于Alt键，它在最新补丁中取代了原有的A键自动攻击作用，Alt+右键的指令会让军队自动攻击所遇到的敌人。

②模式改一改，结果大不同——一群散兵碰见阿巴斯、龙骑或者鹰炮只能落荒而逃么？当然不，把远程模式改成近战攻击模式就可以冲上去敲了。探险家在遇到有远程防御的宝物


图9


图10

看守者或者追打对方探险家时，同样如此。而近战兵种需要改模式的时候，就是顶着枪林弹雨硬拆TC这样的场合。当把状态改成防御模式时近战兵种对远程攻击的防御会变强，虽然移动速度和攻击力都下降了一半，但是攻击频率也上升一倍。改不改模式就是能不能拆掉的关键所在了。即使对于不能指令改换模式的单位，想办法手动也会有截然不同的效果。比如对方探险家当着一大堆村民的面在你家门口抢贸易站时，直接用枪打根本打不疼，手动操控村民接近然后再攻击，一下子就可以撂倒了。

③把猎物往家里赶——如果让农民自己打猎，往往会打得东一个西一个，越打越远，配合Shift键让农民朝自己TC方向开回头枪，就可以把猎物控制在TC旁边，效率和安全性都会变高。

④打宝程序一二三——探险家打宝的成果是初期影响战局发展的一个关键因素，打宝的第一步就是要先看是什么，用鼠标移动到宝物上，只选最好和最需要的宝物打；第二步，面对有好几个看守者的那些宝物，采用打、带、跑的战略，然后在看守者折返的边线打，这样就可以一一解决掉；第三步，为了防止辛苦打来的宝物被人顺手牵羊，打到最后一点血时一定要先走到宝物地点，确定没有人等着捡便宜才干掉守护者。

⑤集结点——AOE3的TC可以分别设定经济和军事集结点，此外，哨塔和堡垒都可以作为支援出口，根据战局需要布置多个集结点以便随时设定，这也是保持战术灵活性的一个重要方法。

⑥侦察好才是真的好——当对方使用第一张卡片之后，你可以通过资源进贡界面点击对方国旗查看到对方的卡片组，从中可以洞察到对方的战术大方向，所以一定要养成查看的好习惯。另外，探险家以至牛、羊等都一定要物尽其用。如果准备Rush，要围着对方家转悠看看对方资源采集者的分配比例，以此推测对方的打法。如果要防Rush，就要控制侦察单位在敌人前置的危险线巡查，及时发现前置农民出民兵秒杀。如果你断定敌人一定会前置，可以在敌人升级后立刻出民兵成扇形状分布搜索。


图11

⑦近战须知——与远程兵种对射强调微操不同，近战兵种比如两队骑兵交战时，在接触后应该控制得越少越好，稍微一个多余或者不当的移动指令，就可能引起大队的无效率运动，进而招致溃败，选择单个单位控制会是更好的选择。此外，因为部队攻击时速度会提高，被攻击时速度会降低，强力近战兵种在有少量远程兵支援的情况下，面对敌人纯远程部队可以追着打。P

游戏建筑的设计源泉

■北京 李研

在《魔兽世界》中，暴雪创造了一个宏大的奇幻世界。在这个魔法和科技并存的世界里，我们一直有着新鲜的体验。在游戏中战斗、练级、做任务让我们痴迷，当然这些也是一款好游戏的核心所在，但游戏中营造视觉气氛的场景设计也是不可或缺的。据说《魔兽世界》的开发小组曾经为了暴风城内的一个雕像造型而讨论数日，足见游戏设计师们对场景和建筑的重视程度。《魔兽世界》是一款奇幻题材的游戏，游戏的世界观都是天才的设计师们凭空构架的。但是"巧妇难为无米之炊"，游戏中的建筑还是基本上参考自现实中的设计。那么，下面就让我们来看看《魔兽世界》里建筑设计的灵感源泉吧！



WoW中的暴风城

一、城堡

提到城堡你会想到什么呢？是"指环王"中气势恢弘的冈多城，还是孤山之上、月影之下，黑暗阴霾的恐怖堡垒，抑或是与吸血蝙蝠、邪恶伯爵相关的一系列意象？而在艾泽拉斯大陆上，散布着各式各样的城堡。有艾尔文森林雄伟壮观的暴风城，也有阿拉希高地上断壁残垣的激流堡。

城堡大多数建造于中世纪的欧洲。早期的城堡几乎全用木材建造，并不能真正满足人们的安全感。后来的战争中，敌人只需一个火把，木制的城墙就付之一炬。随着石料渐渐代


《要塞2》中的城堡修建场景


有着900多年历史的伦敦堡


在许多即时战略游戏中修建城堡都是重要的一环

替木材，城墙越来越坚固，最终演变成了非常坚固的城堡。作为军事要塞，城堡的主要作用是防止敌人的入侵，所以城堡的标志性建筑就是那些坚固高大的城墙和具有威慑力的塔楼。城墙大多用坚固的石头筑成，而塔楼多为U形，墙厚5米左右。在城墙和塔楼上都设有箭垛，用来发射弓箭和弩炮。一座典型的中世纪兴建的城堡，主要由主堡和包括塔楼、箭眼，碉堡、护城河、城垛构成城堡的防御系统。城堡可分为十字军城堡、花园城堡、摩尔城堡等。

如今散布在欧洲大陆的古堡有很多。我们可以注意到，欧洲的许多城市名都带有“堡”字。很多就是因为那个城市以前有一座著名的城堡，后来就演变为一座城市。

伦敦塔

伦敦塔是一座有着900多年历史的中古建筑，坐落在伦敦的东南角，南临泰晤士河，由威廉一世于1066年开工新建，历时20年。数百年来，它作过堡垒、宫殿、监狱、刑场、法院，还作过军械库、文件库、珠宝库和动物园，现在是博物馆和著名的旅游景点。

伦敦塔在其内外建有两道防御墙。外防御墙不高，墙外有以城墙为掩体的壕沟，沿墙建有6座碉堡。内防御墙较高，沿墙设有13座突在墙外的碉堡。碉堡有双重作用，战时防卫，平时作为住房。位于城堡中心的主塔高3层，四角都建有塔楼。东北角的塔楼为圆形，其他的都为方形。主塔高90英尺，墙平均厚度为13英尺。主塔四周还建有多座防御性建筑，分为内外两层：内层有13座，外层有8座。伦敦塔在其西南角设了入口，必须通过壕沟外的城堡、壕沟和一座桥才进入外层防御区；还要绕到南边，经过一座碉堡，最终进入内层防御区，真可谓戒备森严。

伦敦塔里发生过无数的传奇故事，使这座古堡随着岁月的流逝越来越具有迷人的魅力。

二、教堂、修道院

如果你是联盟人类的玩家，你还记得出生地北郡修道院、暴风城后花园里的光明大教堂，还有大名鼎鼎的血色修道院吗？提到修道院，你的脑海里可能会浮现出诸如高高墙院里孤寂的避静室、长袍下低头祷告的修道士这一类的景象。修道院起源于埃及，进而传入欧洲，并得到基督教教士的青睐。他们在欧洲大陆上建起了许多宏伟壮观的教堂和修道院。现在的大教堂、修道院大多是罗曼式和哥特式风格。

罗曼式建筑的典型特征是：墙体沉重厚实，墙面上的开户窗口均为圆拱形，教堂的一侧或中间往往建有钟塔；屋顶上设一采光的高楼，从室内看，这是唯一能够射进光线的地方。教堂内光线幽暗，给人一种神秘宗教气氛和肃穆感及压迫感。教堂内部的装饰主要使用壁画和雕塑，教堂外表的正面墙和内部的支柱顶部多用浮雕装饰，它们都与建筑结构浑然一体。坐落于意大利的比萨主教堂，就是典型的罗曼式风格建筑。

比萨主教堂建筑群


WoW中的北郡修道院


北郡修道院中的场景细节


暴风城内的光明大教堂


进入光明大教堂内部

比萨主教堂建筑群包括主教堂、洗礼堂、钟楼3个相互独立的部分。主教堂是1064～1118年建成的，钟楼是于1173～1350年建造的。洗礼堂后来经过改造，已经包含了哥特式元素。主教堂的平面是拉丁十字式，长95米，纵厅被68根科林斯石柱分为1个中厅和4个侧厅。教堂东南侧圆柱形钟楼就是大名鼎鼎的比萨斜塔，建于1173年。比萨斜塔由于地基结构问题，在修建到第三层时就已开始向南倾斜。建造者试图通过改变结构重心的方法加以纠正，于是将上部塔身建得略微弯曲，可还是无济于事，塔身继续以每年1毫米的进度"离经叛道"。然而却斜而不倒，屹立了近千年。如今偏离中心已超过4米，成就了建筑史上的一大奇观。


比萨主教堂与比萨斜塔

哥特式建筑的最主要特色，首先就是采用了尖拱取代圆拱。尖拱一方面产生刺破青天的飞升效果，同时能实现比圆拱更深的空间感。此外，采用了非常尖削的锥形尖塔，使建筑从外观上来看成了一座纷繁的塔林，这在晚期的哥特式建筑中表现得尤为明显。如果说罗曼式建筑以其坚厚、敦实、不可动摇的形体来显示教会的权威，形式上带有复古继承传统的意味，那么哥特式则以蛮族的粗犷奔放、灵巧、上升的力量来体现教会的神圣精神。哥特式教堂结构的变化，造成一种火焰式的冲力，把人们的意念带向"天国"，成功地体现了宗教观念；人们的视觉和情绪随着向上升华的尖塔，有一种接近上帝和天堂的感觉。这么说来，暴风城的光明大教堂就是一座哥特式建筑呢。

哥特式的大教堂大多建于城市中心。如法国的亚眠大教堂、巴黎圣母院，德国的科隆大教堂、美因茨大教堂等。

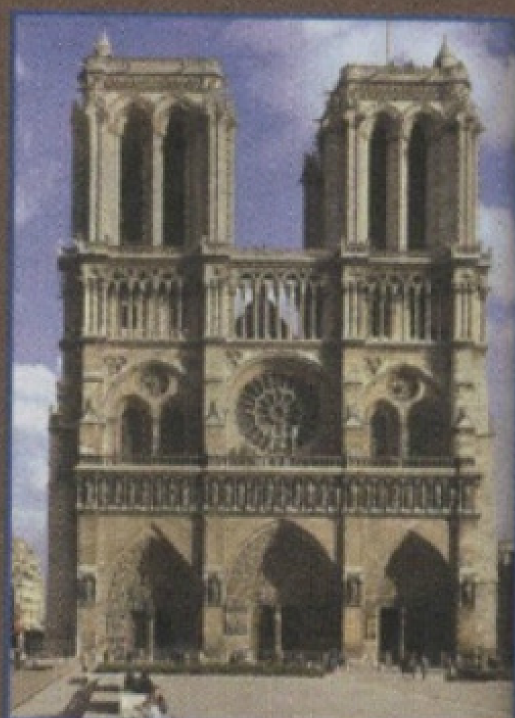

科隆大教堂的概念图

科隆大教堂

位于德国北莱茵维斯特法伦州的科隆大教堂是德国最大的教堂，也是世界上最大最高的教堂之一，是代表欧洲哥特式建筑艺术的杰作，又被称为圣彼得大教堂。

科隆大教堂初建规模较小，其建筑形式与早期基督教时代的建筑一样，极为朴素，后来因受火灾而重建。由磨光石块砌成的整个建筑占地8000平方米，建筑面积6000多平方米，内有10个礼拜堂。东西长144.55米、南北宽86.25米的大教堂中央，是两座与门墙连砌在一起的双尖塔。两座塔高达161米，像两把锋利的宝剑直插苍穹，这也是科隆大教堂最大的特色之一。教堂的钟楼上安装有5座响钟，其中圣彼得钟最大，重达24吨。每逢祈祷，响钟齐鸣，洪亮深沉。站在钟楼顶端可眺望莱茵河美丽的风光和科隆大教堂的全貌。大教堂四壁设有面积达10 000多平方米的窗户，上面有描绘"圣经"人物的五彩玻璃。而这些彩色的玻璃装饰，也可在游戏中的建筑内景里经常看到。

巴黎圣母院


巴黎圣母院是一座典型的哥特式建筑

巴黎圣母院是个笼罩着传奇色彩的哥特式建筑。在雨果的笔下，这里有美丽的吉普赛女郎，善良的敲钟人，道貌岸然的神父……屹立在塞纳河西岱岛的巴黎圣母院始建于1163年，历时182年落成，是巴黎最古老、最高大的天主教堂。教堂的平面呈横翼较短的十字形，外观以活泼生动的细部和雕像装饰，有28尊以色列和犹太国历代国王的雕塑，也有面目可憎的石像鬼。如果我们有心，就可发现游戏中的建筑上也有这些雕塑的影子。

三、神庙、祭坛

如果说城堡、教堂是联盟的象征的话，那么神庙、祭坛就代表了部落。而在众多游戏中给人的印象就是，神庙、祭坛常常是恶魔的栖息之地，充满了阴暗、恐怖。在《魔兽世界》里常可看到支离破碎的神庙场景，以副本阿塔哈卡神庙为典型代表。白色的大理石柱东倒西歪，神殿也是残缺不全，给人一种莫名的凄凉和萧瑟感。

帕提农神庙

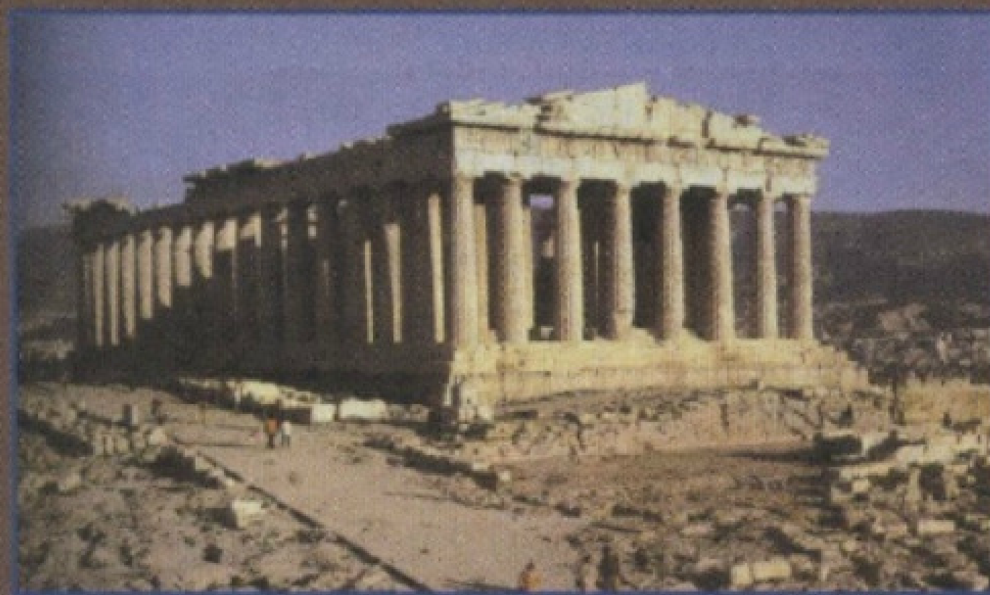
说到神庙，给大家印象最深的应该是雅典



WoW中的阿塔哈卡神庙内部



奇琴伊察的库库尔坎金字塔



不朽的帕提农神庙

卫城的帕提农神庙了。帕提农的意思是“处女宫”，它是供奉雅典娜女神的主神庙，又称万神殿，乃是陶立克柱式的经典范例。所谓柱式，就是在用石材建造的梁柱结构建筑中，各个结构部件的样式和互相组合衔接方式的规范。古希腊建筑有3种主要柱式：陶立克柱式、爱奥尼亚柱式和科林斯柱式。它们风格各异，分别适用于不同性质的建筑或者同一建筑的不同位置。帕提农神庙作为最典型的代表，主要以质地纯粹的洁白大理石砌成；外部呈长方形，庙内设前殿、正殿、后殿。庙底部共有3层基座，按其最上一层计算，神庙长69.54米，宽30.89米。基座上由高10.44米、直径1.9米的圆柱组成的柱廊围绕着长方形内殿，是典型的围廊式建筑。帕提农神庙是希腊古典时期建筑的最高杰作，乃希腊国宝，也经历了2000多年的兴衰史。如今依然傲然屹立的帕提农神庙，已成为一个不朽的神话。

奇琴伊察

奇琴伊察遗址位于当今墨西哥尤卡坦州的中南地区，是古代中美洲玛雅文化的三大城市之一。奇琴伊察的意思就是“伊扎人的井口”。奇琴伊察整个遗址占地6平方千米，汇集了绝大多数古城的遗址，共有676座建筑物。

库库尔坎金字塔和塔顶的羽蛇神庙是这个古城遗址中最大的建筑。高30米的库库尔坎金字塔共9层，底座呈长方形，下宽上窄，呈阶梯形。塔的四周各有91级石阶，石阶总数加上顶层共365级，代表一年365天。北侧台阶两道边墙下雕刻着一个高1.43米、长1.87米、宽1.07米带羽毛的蛇头。据说这座金字塔在每年春分和秋分这两天的下午，都会出现奇异的蛇影。玛雅建筑中的柱子所表现的形态，也通常是昂首吐舌的毒蛇。

蛇的形象相信大家再熟悉不过了，在西方奇幻中它是邪恶黑暗的象征。如《魔兽世界》黑暗之门上盘着的那条大蛇，令人望而生畏。

古典建筑风格成千上万，并不是只言片语就能介绍得完的。除去《魔兽世界》这样的游戏，随着《达·芬奇密码》小说在全世界的流行，许多读者也通过小说中提到的罗斯林大教堂、城堡而对这一类古典建筑的历史产生了浓厚的兴趣。本文中所介绍的只是一些最经典的建筑，希望能使大家对游戏中那些熟悉而又陌生的建筑场景有些新的认识，在畅游《魔兽世界》时犹如身临其境。P



WoW中巨魔族的祖尔祭坛



在辛特兰我们可以看到很多这样的遗迹



在游戏中祭坛里的图腾看来相当精致和神秘



在WoW的世界中，神庙和祭坛都充满了支离破碎感



乾坤一技 QIANKUNYIJI

本栏目持续征集短小精悍的游戏技巧心得文章，来稿请附上一张以上的说明性配图，欢迎图片解说型技巧的投稿。另外，请大家投稿时写明联系地址，以便刊登后寄发稿酬。投稿信箱：yangli@popsoft.com.cn

实况足球——心理素质提高篇

■四川 秦国强

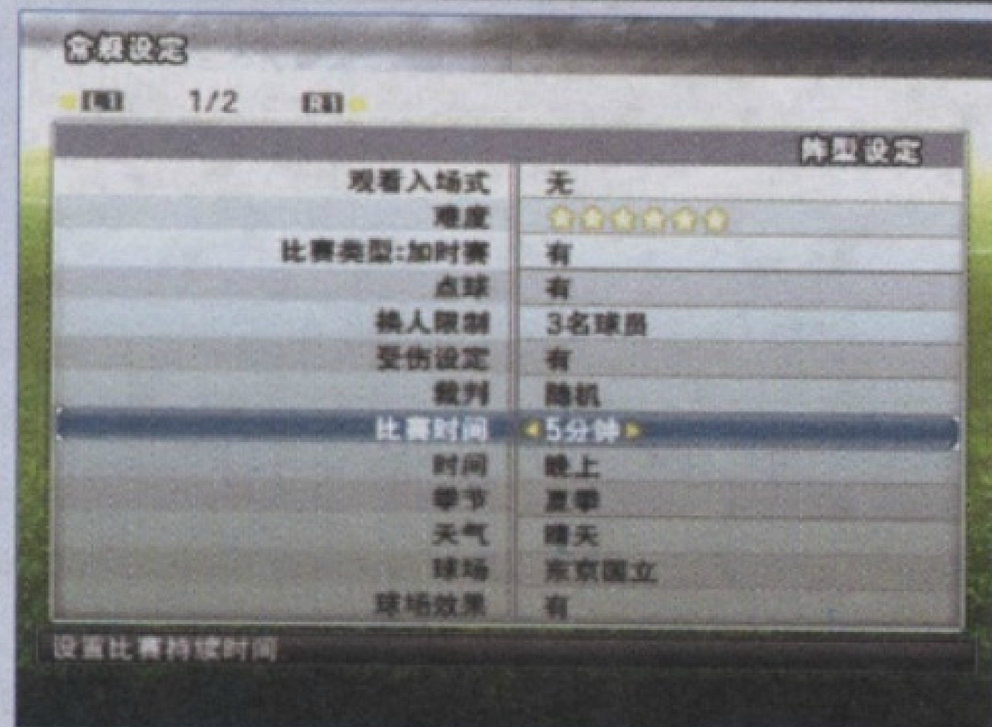


图1

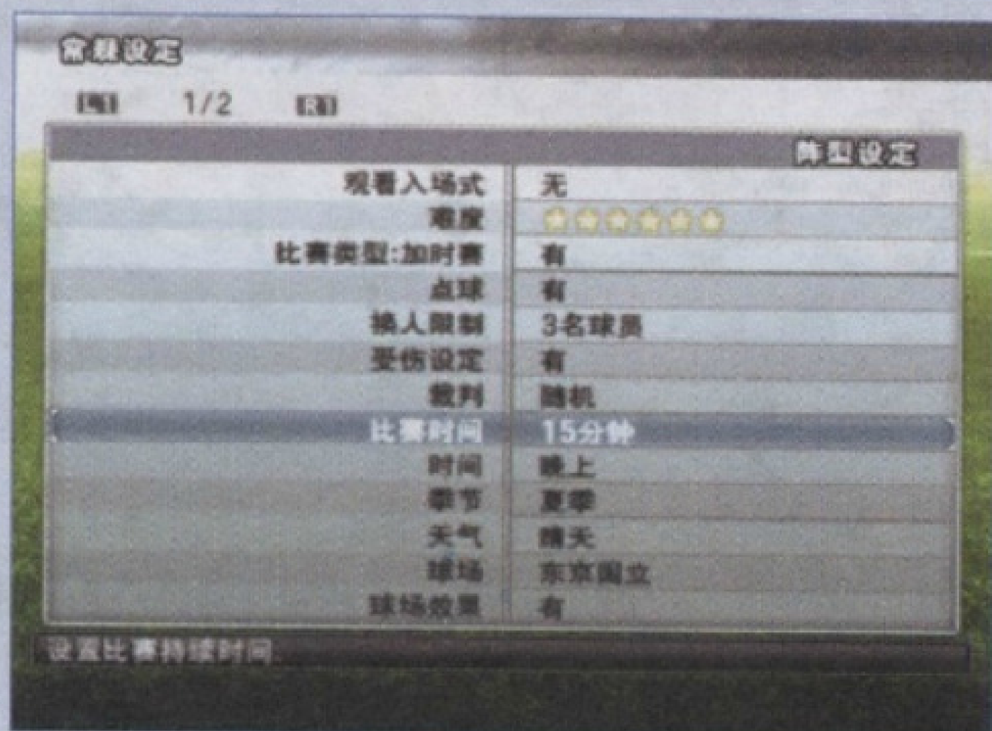


图2

可能大多数的《实况足球》玩家都会认为游戏时用手柄或键盘操作是最重要的，所以玩家在平时谈论和切磋最多的便是游戏中的微操作。但作为一款足球游戏，它还是离不开真实足球的三大要素：进攻、防守以及球员的心理素质。

然而玩家们却往往忽视了心理素质的训练。其实，只要踢过球，你就很容易体会到足球比赛中心理的微妙变化所造成的影响。所以本文正要为你谈一谈如何在实况足球中提高自己的心理素质，把握住比赛的节奏。

在游戏的训练模式中，有各种操作技巧的详细介绍和练习，但很明显KONAMI公司并没有为玩家提供心理素质方面的训练模式，所以需要玩家自己在游戏中寻找这种练习机会。有些“实况”玩家鄙视与电脑打比赛，原因是认为电脑的进攻和防守过于死板，但实际上和电脑对战也有好处。首先电脑球员在接球抢点时的启动速度会快于玩家，因此可用来练习玩家的反应速度以及强移等操作；其次和电脑对战输了也不会丢面子，这是最好的练习方式。

在游戏中，我们可选择友谊赛模式并在常规设定选择项目来达到训练目的。难度方面可调到6颗星，电脑的拼抢和进攻强度会大大加强，而比赛时间则要根据我们的训练项目不同而有所选择。在所有的时间选项中，5分钟（如图1）和15分钟（如图2）是最具代表性的。很多玩家在临门一脚时，总是抱怨自己把握不住机会，不是将皮球打飞就是被门将扑住，可是短短的5分钟比赛时间，就可充分训练玩家把握机会的能力。对于初入实况的玩家来说，经常这样训练可减少进攻时急躁的心理，提高玩家的组织能力和比赛的大局观，而不是在对方的禁区一拿球就急着打门。要让玩家懂得在比赛中去寻找对手的空档，不断地提高自己的洞察力和阅读比赛的能力。开始的训练你可能会觉得比较无聊，但经过一段时间的练习，就会觉得自己在进攻组织时不再是盲目地转身打门，而是更多地通过几名球员相互传球拉开对手的防守空档后，再给他致命一击。可以说5分钟的比赛时间正是用来纠正玩家求胜心急的习惯。而15分钟的时间可理解为训练玩家在领先或落后时如何调整比赛的节奏，控制比赛的进程。相信看过1999年和2005年欧洲冠军杯决赛的玩家一定被曼联和利物浦奋起直追的精神所感动，但同时也会对拜仁和AC米兰失望，他们都是在长时间领先的情况下被对手扳平比分并最终反超。在15分钟的比赛中，我们要学会一种理解比赛的能力，要清楚自己当前最需要做什么——是全力防守，还是全力进攻？当比赛进行到这种阶段时，很容易产生“麻痹”的感觉，简而言之就是失去目标盲目地死守或狂攻。其实，这时应该合理地进行阵型调整，很多玩家在比赛中几乎不变阵，认为太麻烦，实际上这是一种心理素质不成熟的体现，心理成熟的玩家能在比赛中感觉到对手的打法而通过变阵来克制对手，让对方始终觉得被压制，形成攻不上、守不住的局面。只有这样才能控制比赛，保持自己在比赛中的优势，不会因为领先或落后而打乱自己的战术部署。

心理素质的提高需要进行长期练习，除与电脑的理论实践外，更应该多与其他玩家进行交流，从而达到训练自己心理素质的目的。

《战地2》野战自杀式袭击心得

■游侠新Netshow会员 Nabis

最近笔者热衷在《战地2》国内服务器的"野战"中玩自杀式袭击，积攒经验若干，写出来与各位分享。

首先是兵种的选择，要玩自杀式袭击首先必须有炸弹，所以兵种只能是特种兵，游戏中每个特种兵有5颗C4炸弹。有两种方法让C4爆炸：一是开着载具冲上前去让敌人一炮打爆，不会因为自杀被扣分，但必死无疑；二是在上车前先按鼠标右键切换到遥控器状态，车靠上去的瞬间跳出并按鼠标左键引爆，有可能因为炸死自己被扣两分，也有可能幸存以发动下一次攻击，各位可根据个人技术和具体环境作权衡。

其次是载具的选择，为了节约时间提高杀伤效率，一般优先选择将C4炸弹安装在自己驾驶的载具上冲向敌人，而不是把C4装在路边守株待兔。载具的选择以速度快、机动性强为宜，首选突击车，其次是吉普，再者是步兵战车，当然还有高人选择直升飞机甚至战斗机玩自杀式袭击。

再次是C4的用量，我个人喜欢在载具上装上3颗C4，在游戏中两颗C4可摧毁一部装甲车。使用3颗C4是为了增大爆炸的范围和威力，因为游戏中不一定你能开着车刚好贴上敌人的车辆或人群去引爆，或多或少会有段距离。而在自杀式袭击中倘若幸运地生还，剩下的两颗C4还够用来摧毁对方的装甲车辆或雷达、指挥中心、大炮等设备一次。

以下依据载具的不同作一些简单介绍。

狂热型：3C4+突击车（图1）

突击车的优点是速度快、机动灵活，劣势是防御弱，容易被敌人的持续射击摧毁。在突击车全速前进时，无需太过担心敌方的反装甲兵、步兵战车的导弹及轰炸机，但必须对补给兵、坦克、防空车、吉普及登陆艇上的重机枪、直升飞机、步兵战车的速射炮等武器保持充分的警惕。

具体的方法是，在突击车上绑上3颗C4，按右键切换到遥控器状态，按E进入突击车，按C切换到外部视角，然后出动。倘若可能的话尽量利用突击车的高速和灵活的特性撞死敌人，在遇到敌人坦克等装甲载具，自己全无胜算或遇上敌人人群等有价值的目标时则全速冲上去靠近对方，根据情况让对方将自己打爆或在按E跳出突击车的瞬间点击鼠标左键引爆C4。后一种方法尽管有生还希望，但阵亡概率也相当大。倘若幸运地生还，一般生命值也不会高，应充分利用剩下的两颗C4，将其装在敌方装甲车辆或人员必经之路，然后找个隐蔽的地方躲藏起来，再"阴"对方一次，倘若无法请求到补给，至此基本上算是大功告成。若是还能发挥余热用步枪、手榴弹、静音手枪杀掉几个敌人，便算是功德圆满了。



图1：突击车是自爆狂人的最爱



图2：吉普也是不错的自爆载具

义士型：3C4+吉普（图2）

方法与3C4+突击车大致类似，但值得注意的是吉普的速度、灵活不如突击车，而防御略强于突击车。因其车速略低、车体略宽，所以更适用于撞人，需要时还可切换到重机枪位，扫射敌方步兵甚至武装直升机。游戏中有两种类型的吉普：一种防御较弱速度较快、一种防御较强但速度较慢，尽可能选择前者。使用吉普可不必太过担心敌方补给兵、吉普、登陆艇上的重机枪以及步兵战车的速射炮，但因其速度及灵活性低于突击车，必须对敌方反装甲兵、坦克、防空车、步兵战车的导弹、武装直升机及轰炸机保持足够的警惕。



图3：步兵战车也有望与坦克一较高下

保守型：3C4+步兵战车（图3）

上车前给步兵战车绑上3颗C4，大致使用方法如一般步兵战车，当对付敌方步兵战车、坦克无胜算时，全速冲上前去，让对方打爆，或跳出步兵战车的瞬间引爆C4。

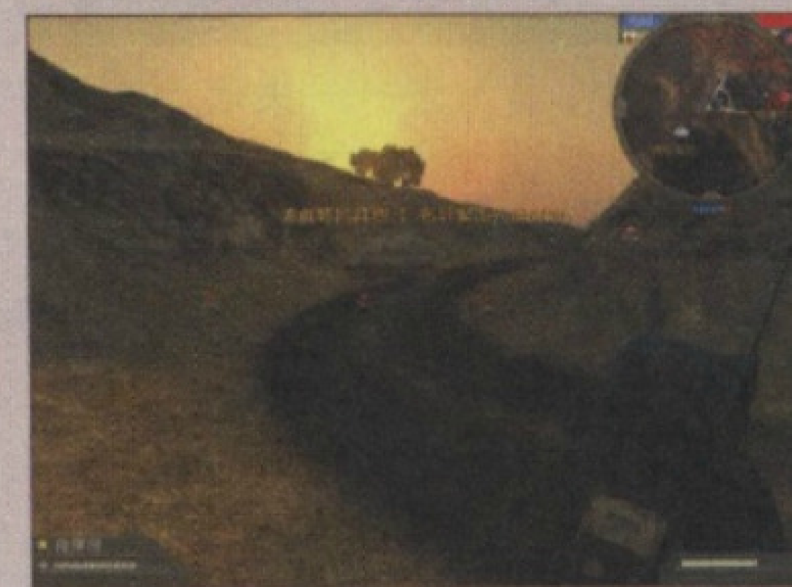


图4：狭隘的山谷是把C4当地雷用的好地点

骨灰型：3C4+飞机

只是听说而未亲身实践过，某些高人在一些特定地图中，开着绑上C4的武直接近对方满员的黑鹰直升机，在跳伞的瞬间引爆C4，又听说有人尝试过开着挂满C4的战斗机冲撞对方人群。

守株待兔型（图4）：

在敌方装甲车辆必经之路上装上C4，然后躲在隐蔽处等待敌方装甲车路过时引爆炸弹，C4用完后呼叫指挥官空投补给，虽然可让C4得到补充，但也有可能因为空投的补给而让敌人发现自己的位置。使用这个方法最重要的是隐蔽自己，不要让敌方发现。将其列入自杀式袭击的原因是被敌人发现而阵亡的概率极大…… P

《僵尸斯塔布斯》难点战心得

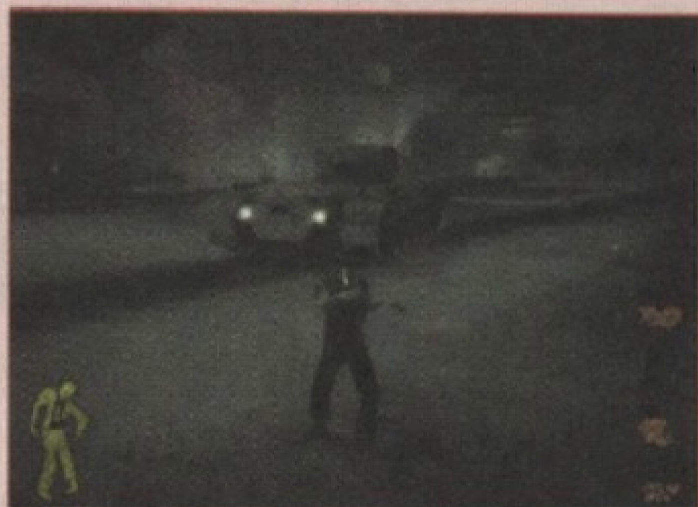
■浙江 何琦

斯塔布斯并不是一具普通的僵尸，他拥有“四大特技”：“头颅炸弹”是威力巨大的遥控跟踪炸弹；“断手术”是一条能自由行走的胳膊，居然还能操控人类的思想（遇到重兵把守的地带。这招很管用）；“内脏手雷”威力不大，却有能粘贴在任何物体上（最恶毒的招术是把炸弹贴在僵尸小弟身上……）；“放毒气”释放范围不大，但一旦陷入包围，使用这招突围很管用。不过，游戏中有几个难点Boss简单地用这几个绝技来对付还不行，下面笔者来简单介绍一下对付他们的打法心得（图1）。


图1

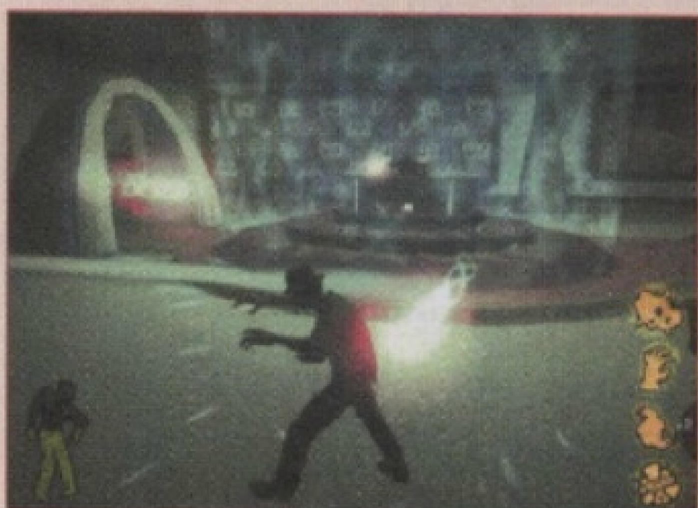
1.胖子。这家伙出现在百货公司顶层，皮糙肉厚的，根本不惧怕斯塔布斯的“四大特技”，而且我方只能扛得住他两下攻击。所幸的是，斯塔布斯能不断呼叫僵尸小弟们上前缠斗，攻击一阵后，先咬断胖子一条胳膊（按E键），再继续呼叫小弟支援便可轻松搞定。

2.飞行博士。一进入战斗要首先注意躲避会反弹的激光光束，然后伺机关掉场景中央控制器的4个红色按钮，那么博士的飞行器和防护罩就会暂时失效，抓紧时间上去给他一通揍，如此反复数次便可过关。


图2

3.坦克（图2）。对付坦克其实很简单，一颗“头颅炸弹”就行了，切忌受到坦克的致命攻击，挨到一下就只好LOAD GAME了。干掉坦克后，斯塔布斯还能过一把“坦克瘾”，不过得小心火箭筒手的偷袭（本作中所有乘物不会被击毁，一旦受到攻击只会减少斯塔布斯的体力）。

4.最终BOSS——市长（图3）。拥有两种武器：一种是跟踪激光；另一种是破坏激光，还有两层防护墙护身。多利用身边的地形作掩护，此战并不是很难打，攻破防护层便大功告成。进行作战时，Boss身边不断出现杂兵，吸取他们的脑髓不仅可补充斯塔布斯的体力，而且还可补充“四大特技”的能力槽。对于手持枪械的杂兵，得保持“Z字步”或跳跃前行，以免“阴沟里翻船”。此外，被干掉的杂兵变成僵尸小弟还能为斯塔布斯吸引火力，做挡箭牌。P


图3

《神鬼寓言——失落之章》如何保持青春

■北京 浮云

在《神鬼寓言——失落之章》中，随着游戏中时间的流逝，主角也会慢慢变老。有没有办法尽量保持年轻呢？下面是笔者收集和研究到的一点心得，与大家分享。

先来说说怎么在年龄上做到保持青春。在完成Twinblade的主线剧情后，Maze会给你去Withwood找探险家的任务，此任务的相关NPC在恶魔门后面，先不要开恶魔门，可跟他随便说说话，然后去神庙，这时接到Temple of Light任务，到神庙里捐献48 000金币，岁数就会减少了，不过这是一大笔钱，如果没有的话干脆就修改吧！接下来存档（Hero Save），再读档后回到公会传门，你会发现岁数已减过了。循环以上步骤就可无限地变年轻。

接着来说说保持身材的不走样，要做到这一点比较难办。多用魔法会加速变老，而战士会比其他职业更难保持纤细身形，变肌肉男是转眼的事，除非你不选战士职业或不怎么加与力量属性相关的点数，但Health属性在后期也是一定要加的。既然战士身材一定要走形，那么少加几点力量的相关属性可多少弥补一下，但很多人又都想在游戏中拔出石中剑（图1），并猜测可能要力量属性满才能做到这一点。那么怎样才能做到少加力量属性又能拔出石中剑？不妨试试下面的方法。初期一点力量相关的属性都别加，到神庙后进行第1次拔剑，当然会失败，并遭到周围人的耻笑（一帮只会动嘴的）。然后回去加属性，这里根据目前拔出石中剑所需条件的主流说法：第1种方法，Strength的相关参数全满（包括Physique、Health、Toughness）就可立即拔出；第2种方法，在第1次拔失败后，Physique属性+5级（或全满）、Health属性+2级（或全满）、Toughness属性+3级（或全满），也可拔出。如果初期没加力量方面的属性，那么现在只要将力量的3项相关属性依次加到6、3、4就可将剑拔出来了。不想身材走形的战士可试试这种方法。P


图1

本期推荐秘技

《代号——装甲2》（Codename Panzers Phase 2）作弊码

在游戏中按回车键，然后输入以下密码，即可得到相应秘技效果：

KillBill：一击必杀

BlessingOfWisdom：经验

BigBackPack：无限货物

MilestoneWasYesterday：胜利

IbrahimHonestTraderOfQualityGoods：刀枪不入

VoteMeForPope：上帝模式（不是无敌，是显阴影）

OfCourseIamPresident +1000：威望增加1000

《幽浮——余震》（UFO. Aftershock）游戏作弊码

1.编辑快捷方式，比如“G:\UFO Aftershock\UFO.exe”--options scale_texs=1 enable_system_console=true”（在快捷方式后加上enable_system_console=true）。

2.进入游戏，按“'”打开控制台。

3.输入作弊码，可得到相应效果：

?：列出所有命令

full_heal：满血

win_mission：过关

build_all：造好建筑

add_resources：增加资源（比如“Add_resources 100，100，100”）

research_all：研究完成

《救世主降临》（Advent Rising）秘技汇总

游戏中按Tab键，输入下列密码即可得到相应秘技效果：

God：上帝模式

Teleport：瞬移

SeekerXJ9：黑暗之火

BadAss：最大技能开关

Suicide：自杀

StunGun：击晕枪

Invincible：一击必杀

PlayersOnly：时间停止

UseAmmo：无限能量

PulseGun：召唤助手

《战火兄弟连——浴血奋战》（Brothers in Arms：Earned in Blood）修改秘技

请先备份该文件，然后打开C:\Program Files\Ubisoft\Gearbox Software\BrothersInArmsEiB\System中的EiB.ini文件，找到“Engine.Console”项，将其中“ConsoleKey=0”中的数字“0”改为“192”，便可开启控制台（注意，每次进出游戏后要做同样动作）。

进入游戏，按“~”键开启控制台，输入以下密码可得到相应秘技效果：

god：无敌

allammo：无限弹药

allweapons：增加一支春田步枪

问题交流 《明星志愿3》 客座专家：fly

问：我旗下艺人的属性都很高，但我去追梦广告时，如果遇到看起来就会得奖的那种通告时，对方常常跟我说：“并不是你的艺人不好。只是这个通告对他们而言很重要，所以不能让你们接。”为什么呢？

答：首先，请看一下游戏中是否在3个条件下其中某个有拇指向下的图像。

第二，请确认在一年内你没有接过类似产品的广告。

第三，你的公关水平会不会太低？你的公司毕竟还不够大牌，如果公关再不行谁会给你呢？

第四，你的公司刚开始，没有信用可言，毕竟是要不到的。

如果你是在游戏一开始没多久就想接，那么你所欠缺的无疑是公司的信用度和公关不足。想要跨越公关，只要买些道具，或是找大牌女孩，又或是多接通告。而要想解决信用度，请先与创意公司接洽，或先接洽主持人，等接了2次以上（没有解约而且提前拍完，刚好拍完的他会觉得你对他的通告爱理不理的），就会愿意相信你的艺人。如果到了游戏后期还会出现，请从第一和第二两点去比对吧。

问：请问最快拿到“万年之恋”的方法是什么？

答：首先要用关古威！先让他拿到音乐证书，再出一张唱片（先出唱片也可以），然后开大型演唱会（不用售票100%），小魔女就寄信来了。当然，魅影、魔咒、狐眼也要拿到。魅影是猫狗神偷全部过关的奖品，魔咒是去维也纳买上课证10次后即可拿到，狐眼是先让艺人去秀场当主持，然后晋级为“资深主持”时，打工20次后即可拿到。

问：有人收过所有艺人的礼物吗？分别是哪些东西？

答：有人收过。礼物分别是：关帅的帽子、纪帅的十字架、小夫的狗项圈、天晴的纸飞机、子奇的电吉他、路风的养生汤、路敏的小刀、小桑的发带、依莉的国王权杖、怡青的音乐盒、芬芬的巧克力、君的洋装。

问：自制影片《握斧长龙》，当我拿到剧本后，想拿来演，可是要2男2女、男女主配角才可开拍。我的是1女3男，差1个女配角，不能拍，又不能对外征聘，请问遇到这种情形怎么解决呢？

答：只要你的艺人跟别的艺人友好度够高的话，就可以请他们来拍。比如说芬芬跟若绮常拍对手戏，女主角部分就可请若绮来拍，黎华部分同上，配角的地方也是一样。

前文介绍： 记得那时年纪小，你爱谈天我爱笑；风吹树梢鸟在叫，梦里花落知多少。雷文与精灵族美丽的姑娘帕奥拉相遇在春天的河畔。雷文的鱼竿不仅钓上了鲜美的鲈鱼，还"钓"住了帕奥拉的心。然而，这样美好的邂逅，却被刺客之王卡迪南搅乱了……

杀龙

变奏篇

■北京 文舟

那个小伙子说："大叔，想吃鱼的话就请过来一起坐嘛。我们正巧有烤好的四鳃鲈鱼，绝对可以满足您的好奇心。"

"大叔？！"卡迪南一声怪叫，自尊心遇到了前所未有的挑战。刺客之王会被在野外烤鱼的渔民小伙子发现，就连小媳妇一样的精灵少女也可察觉他精心潜伏的所在地！而且，他们竟然管他叫大叔！不行，此仇非报不可！

卡迪南在奇怪的心理驱使下跳进了寒冷的河水。"水息术，不可能有人发现我的。"他像河豚一般摆动身体，悄悄接近姑娘和小伙子烤鱼的岸边。"就这样潜过去，突然出现，浇他们一身水，拿走他们的鱼！哈哈，太好了。"岸上的人绝不会再察觉到他的气息，他成功地接近了。这时候，成功的兴奋感让他想起了年轻时的巅峰之战：就这样潜入叛军营地，将正在吃饭的叛军首领瞬间斩杀！

岸上的姑娘说："好像又有鱼群来了。雷文，再抓些吧，还不够带回家里的份。"

"嗯。"那个叫雷文的小伙子应了一声，竟然扑通一声跳进了水里。

卡迪南一怔，只看到一个龙一样的影子在水里发出隆隆的游动声，以压迫视觉的速度疯狂逼近。一股热浪扑面而来，一瞬间，皮肤都灼痛了。那是什么？像火一样的杀气在冰冷的河水里燃烧！是怒气，战士决斗时掀起的滔天怒气！四周的鱼像疯了一样惊惶逃窜，卡迪南从被怒气压迫得酸痛的眼中见到那些鱼挤成一团，不顾一切地跃出水面，水面就像开了锅一样被那些鱼搅得沸腾……

"不是鱼群，是那个大叔。"雷文将直挺挺的卡迪南拖到地上。帕奥拉瞅了一眼说："这大叔恐怕不是什么正经人。"雷文点头，在卡迪南背上拍了一下，让他把水吐出来。

卡迪南一声呻吟，睁开双眼坐起来，突然抓起火上正在烤的鲈鱼，兔子一样跑掉了。

"喂！喂！"雷文和帕奥拉阻挡不及，望着他一溜烟消失在树林里。他们面面相觑："是个怪人！"

卡迪南冲进树荫旅店，心有余悸地找了个角落坐下，趴在桌子上。老怀特给他拿来一杯酒，他一饮而尽。老怀特笑道："你怎么了？看你这副样子，哈哈，可真不多见呢。"

卡迪南一把拉住怀特的衣襟："我遇到厉害的战士了。"

周围的人都竖起了耳朵，老怀特也是一怔，"有多厉害？打你了？"

"没打我。"卡迪南抱紧双臂，仿佛要抑制身体的颤抖。"很厉害的战士，会发出像龙息一般的强大气息，河里的鱼都被吓得跳出水面了。光凭那种感觉，就让人落荒而逃。"

四周的人哭笑不得，"你可是军情七处的首领啊。"

"别说蠢话！"卡迪南恐惧地说，"那种怒气，我只有一次在战场上遇到过，是大公爵艾尔文。龙喉部族带领红龙来袭击边境时，公爵大人仅仅用10分钟就杀了22只成年红龙。没错，就是那种地动山摇的感觉。"

四周的人听他说得如此正经，都不起哄了。大公爵艾尔文是联盟毫无争议的最强大的战士，人类的护卫者。竟然出现了一个人可以和他相提并论吗？有人轻轻地咳了一声，从另一个角落站起身。那人穿着一件黑色的斗篷，这时候摘下了兜帽，露出一头金发和领口的黄金蔷薇搭扣。

"大公爵艾尔文！您为什么会在这里？"卡迪南觉得天旋地转，整个世界都要崩溃了。

"年轻的时候我也喜欢四处游历。"大公爵示意对面的人给卡迪南让开位子，"说说看，你今天得到的好故事。"

听过卡迪南的描述，大公爵艾尔文沉默了一会儿，问："那个精灵姑娘长得什么样？"

“很漂亮，看上去和那个小伙子在谈恋爱。”卡迪南仔细想了想，“有点像是银月部族的夜精灵，但是生活习惯已经完全融入人类了，所以不太好说。”他脑中灵光一闪，惊呼起来，“难道是她？”

大公爵艾尔文缓慢而凝重地点了点头。“五年前，国王陛下和精灵王联手剿灭了国境内邪恶的龙族，将残余的龙族赶入边荒的雪山和沙漠，高等精灵和森林部族的生活隐患终于被消除。作为回报，精灵王有意将银月公主爱莲娜许配给吾王作为联姻，并派遣爱莲娜前往王城晋献大十字军之剑，以确定双方的心意。但这件事激怒了一头大龙。”他目光炯炯，恨声道：“那头龙从远古的巢穴中醒来，将护送的卫兵全都杀死，为它的龙族伙伴报仇。我差点儿抓到它，但它提前逃走了。爱莲娜生死未卜，我派去寻找公主下落的骑士们也都被杀了。奇怪的是，那头龙就此不见。事隔五年，我始终找不到那头龙的下落。”

“但是，似乎我们找到了公主。”卡迪南开心起来，“我给你们带来的是一个好故事。”

“是不是好故事我不知道。”大公爵耸了耸肩，“看来公主是想要嫁给一个渔民小伙子，而不是吾王。这无所谓。”他的眼中闪烁起越来越凌厉的火焰，“重点是，我一定要找到那头龙，把它宰了！既然公主在这里，那头龙也一定还在附近。抓不到银月公主，它是不会罢休的，因为那把大十字军之剑是为数不多的能够杀死上古巨龙的东西。你们去，去田野里，树林里，河的下风口，不要放过任何和龙有关的蛛丝马迹！”

雷文回家的时候带了很多鱼，父母也像往常一样高兴。“雷文，你和帕奥拉什么时候结婚？”母亲忍不住问。

“现在还没有打算。”雷文肯定地说，“我希望等条件比较好时再向她求婚。”

父亲突然说：“家里这些年攒了点钱，我打算买辆运货车。鲈鱼的旺季到了，新鲜鲈鱼在城堡里会有很多人买，领主也会给个好价钱。”

雷文的父亲说到做到，第二天就兑现诺言——买了一辆专门用来运鱼的车子。雷文赶着老马布兰契拉着这辆车子来到河边，帕奥拉也高兴得又叫又跳。老马布兰契有些不安，雷文轻轻地抚慰着它，说：“布兰契年纪大了，让它拉这么重的东西去城堡，真有点儿过意不去。”

“这一点我有办法，不用担心。”帕奥拉兴奋地说，“还有谁能像我们这样，清晨就将这么多的活鱼装上车？我们的鱼是最新鲜的。”她抚摸布兰契的脖子，布兰契甩了一下头，接受了。

雷文微笑着，望着自己心爱的人。“一年前布兰契还有点儿怕你呢，现在可完全好了。”

“哼，难道我很可怕？”帕奥拉撇嘴。

“怎么会。”雷文轻轻地从背后抱住了她，帕奥拉没有拒绝。雷文涨红了脸，在她的耳边轻轻地说：“帕奥拉，等我多攒些钱，我们就结婚吧。”

“啊……”帕奥拉想不到他会在这个时候说，羞得垂下了头，“我说过……想要嫁给你吗？”

她的声音那么温柔，怎么听也不像是拒绝。所以雷文心花怒放，“我去城里，和我一起去吧！”

“好的。”帕奥拉几乎是立刻就答应了。

他们用水桶把水舀往车里，将肥美的鲜活鲈鱼装满车子。本来雷文对布兰契很担心，但是帕奥拉拿了一株草给它吃了后，布兰契突然精神大振，一声长嘶，迈开四蹄拉动马车，竟是神骏非凡。雷文毫无准备，险些向后跌进鲈鱼之中；帕奥拉将他拉住，咯咯地笑。

“我的天，布兰契怎么这么大劲儿？”雷文惊讶地说罢，哈哈大笑起来，“比年轻的时候还棒呢。你给它吃了什么？”

“是一种叫野性之心的草，可以给动物补充一些活力。咱们这里的树林中正好就有。”

“哈哈，太棒了。走呀，布兰契！”雷文和布兰契都是一副意气风发的样子，逗得帕奥拉又忍不住咯咯地笑了。

他们来到前往塞拉摩城的山口，前面聚集了许多要进城办事的村民。雷文挤到前面一看，发现是山体塌方，落下的巨石堵住了进城的道路，一时还难以清除。就算将石头搬走，地面也已经满是大坑，无法走车了。“今天只好回去了。”雷文和帕奥拉都很郁闷，村里的人也嘟囔着：“只好请村长去央求领主，尽快将路修好了。不然我们的货物都没办法运到城里去卖。”

雷文和帕奥拉只好将一车鱼倒回了河里。更加不幸的是，领主霍恩伯爵似乎一点儿也没有想要修路的意思，“走小路吧。”他满不在乎地和村里人这样说。他也不是不修路，但要过了年再说。

“过了年……我们的鲈鱼都会发臭的。”众人面面相觑。

帕奥拉突然在人群中笑了起来。她扬起一只手指摇了摇，众人都觉得有一股春风吹过。“不如我们为鲈鱼做点儿事情吧？”她说。

塞拉摩城，领主霍恩伯爵听到村民的话耳目一新。一位村民拎着帽子恭恭敬敬地说：“大人，我们这么急着修路不是因为别的。咳，我们那几条臭鱼算什么呢？其实我们已经铸造了一尊铜像——不小的东西，打算送给您当生日礼物。您的生日没有几天就要到了呀，大家一直都说，嗯，这么平易近人的老爷到哪里去找呀！所以一定要颂扬一下您的功绩。可是路不通，没法运，您看这……您不想看看您英姿勃发的雕像么？”

有人附耳对霍恩伯爵说：“大公爵正在咱们境内过往，如果让他见到农民送您的雕像，那您的好名声真不知道会传多远啦！”

“嗯！”霍恩伯爵心花怒放，“立刻带人去把路修好。”

雷文和帕奥拉站在铁匠铺门口，请铸造师将一尊铜像改头换面。“这是战神的像。把鼻子敲掉些，干脆把头切下来重新做一个吧，用不了多长时间。反正他们修路的时间总是够用了。”

有人说：“帕奥拉太聪明了，精灵的智慧就是不一样。雷文，你命真好。”帕奥拉听了只是笑嘻嘻的。

雷文问道：“万一领主老爷的生日不是下个月呢？”

帕奥拉扳着手指，“嗯，国王的生日也快到了，王子的生日是第二个月；亲王和王妃，领主夫人，大元帅，总有人快过生日了吧？”

众人都是大笑。"帕奥拉，你来到这里太好了。"雷文当着众人的面拉住了她的手，"嫁给我吧，帕奥拉，我永远不放你走。"

"说什么，你，你还是个小孩呢。"帕奥拉慌慌张张地说着，推开他跑掉了。周围的人更是大笑，雷文忽然有种不安的感觉：帕奥拉究竟为什么留下来？为了学钓鱼这样一个浮云般的理由么？

就在这个清晨，一尾半米长的鲈鱼就像彩虹般随着钓竿跃出了水面。五年以来，帕奥拉从未钓起一条鱼。就像是命运一般，这尾鱼跃出了水面。帕奥拉一声惊呼，不知道是因为意外还是过于兴奋。她长长的睫毛颤动着，呆呆地望着鲈鱼在钓钩上挣扎。

"帕奥拉，快把竿收回来！"雷文高兴地说。但是帕奥拉的手一颤，那条鱼脱钩掉回了河里。雷文"啊"了一声，惋惜不已。帕奥拉却失神地转过身来，用颤抖的声音说："雷文，我太笨了。"

那种失魂落魄的样子，让雷文心惊了好一阵。他想，她是故意把鱼放走的。帕奥拉，他真的不懂……

道路终于修通了，雷文和帕奥拉喜气洋洋地坐在装满了鲈鱼的马车上，跟着送给领主的雕像一起进城。有一伙人站在城墙上远远地望着他们。因为这小小的鲈鱼，今天的集市很热闹。军情七处的密探卡迪南给将坐在马车上的雷文和帕奥拉指给大公爵艾尔文看。

艾尔文大公爵点了点头："为鲈鱼做点事情？很有趣。霍恩伯爵也是个很不错的人，下台阶的方式保足了贵族的颜面。"

"正是如此。"卡迪南点头表示赞同。

"卡迪南，你认为那匹老马拉得动那样一辆装满鱼的车子和两个人，从山坡上过来，一点儿也不费力么？它应该气喘吁吁才对。"

"那恐怕是因为这个。"卡迪南恭敬地献上一根草，"您交代的任务，我已经完成了。"

大公爵的眉头锁紧，"野性之心？"他将那草凑近鼻孔，闻到了从草上散发出的淡淡臭气。

"是，这株草正是野性之心。银月精灵的公主当然是通晓自然之力，也懂得野性之心的妙处。"卡迪南垂首说，"此外，有龙的粪便的地方，才会生长野性之心。"

"不愧是军情七处的首领。"大公爵狞笑起来，将那株草在掌心揉得稀烂，"看来有很多有趣的故事，我们还没有听过。"

"来买鱼了，最新鲜的鲈鱼，都是活的！"雷文和帕奥拉一起愉快地大声吆喝着。来买鱼的人们就像是在抢。不大的功夫，那些鱼就卖光了。然而人群散去时，一位穿着学者长袍的精灵长者便出现在他们面前。"公主……他们说的是真的，真的是爱莲娜公主您啊！"

帕奥拉的脸瞬间变得惨白。"您认错人了。雷文，我们快走吧。"她拉住老马布兰契的缰绳，一味背对着对方。

"为什么您不肯回去呢？"精灵长者生气地说，"您的父亲很担心。当初不是您自己答应嫁给人类的王么？我曾经是您的老师，难道您对我连起码的尊敬都做不到了么？"

"回去吧，鹿盔老师！我是帕奥拉，不是爱莲娜。"帕奥拉转过身来，满面泪痕。她抱住雷文的手臂，对精灵长者说："这是我所看中的人类的王，不是皇城里前呼后拥的那一位！"

鹿盔的面色变得严厉，"你让银月森林蒙羞。既然如此，我要强行将你带回翡翠仙境。来人！"立刻冲出来四名精灵剑士将他们围住。鹿盔大声命令："将公主带回去！"

"她不是你们的公主。"雷文挺身站到帕奥拉的面前，对周围的精灵们说，"她已经不是你们的公主了。"

"走开！小子。"一名精灵剑士伸手推了一下他的肩膀，又突然像被烫到一般将手缩了回来，用恐惧的神情望着他。

"回去吧，银月城的各位。"雷文说，"我是认真的，谁也不能从我身边带走帕奥拉。"

"愚蠢的人类男子。"鹿盔说，"人类短暂的生命和精灵相比，只不过是梦见蝴蝶的一夜间。将他赶走！"

"是谁要在我的城里赶走我的领民？"霍恩伯爵出现在众人面前。雷文和周围的人都弯下腰向他行礼。霍恩将脸朝向一边，几个披着黑色斗篷的人掀开面罩，露出了自己的脸。霍恩对为首的人说："您说应该怎么办呢？公爵大人。"

"战斗。"大公爵立刻作出了决定。

"这……不好吧？"

"有什么不好？"大公爵艾尔文厉声说，"身为精灵，为了尊严和男子想要捍卫家庭的决心，都交给战斗的荣耀就好了！"他对雷文说："小子，你会用剑么？"雷文摇摇头，大公爵却高声说道："给他一把剑！"

"我不会用剑"，雷文接过剑，惶恐地摇了摇头，"也没有想过伤害谁。"

"这是什么话。"艾尔文拔出了长剑，"是男人就一定会使剑，随时准备保护自己心爱的人。"他突然一跺脚，一声大喝中，地面就像被悬崖上落下的巨石击中，四周的人都惊叫着坐到了地上。所有的人都看到了世界上最不可思议的事：大公爵的剑就像流星一样劈落，砍倒了鹿盔身边的一位精灵剑士。

"你……你干什么？"鹿盔恐惧地望着他，在场的人都惊呆了。

"他们不是精灵。"大公爵说着从怀中掏出一颗光芒闪烁的宝珠，高声念道："让真相显露在光天化日之下！"

几名精灵剑士的身上亮起白光，他们的皮肤上覆满鳞片，突然全都变成了丑恶的龙人，举起剑向大公爵冲来。蜥蜴一样的狰狞面孔，粗大的尾巴和猛烈膨胀开来的躯体，让四周的人们不停尖叫。鹿盔难以置信地望着眼前的人，望着跟随他远道而来的护卫们，他们竟然是龙人伪装的！

一柄剑从背后向鹿盔砍落，雷文来不及犹豫，迎上去用剑挡住了对方的攻击。龙人的力量很大，冰冷的"蛇眼"中闪动着凶光，一股腥臭的气息直喷在雷文脸上。当那冰冷如蛇般的目光盯在脸上，雷文浑身一阵恶寒。那种感觉，就像是……对了，像浸泡在刺骨的河水里！雷文一声大喝，将对方的剑推开。他的剑像划动的水桨，顺势掀起一道弧光砍断了龙人的腿。

（未完待续）

如果我们使用的软件都是女性开发的……



众所周知，从事IT业最前沿的软件开发领域里，女性从业者少之又少。而在我们经常使用的软件上，界面也是冷冰冰的。我们是否考虑过，因为开发软件的大都是男性，所以才造就了我们常用的各类软件看起来都是傻里傻气的呢？请大家设想一下，如果操作系统、影音播放软件或者其他软件，都是由女性开发，会出现什么样的情况呢？是否我们常用的软件界面会变得更柔情、操作方式更体贴用户呢？

呵呵，这个问题非常无聊吧？但是，看到大家的回复，远比我想象的要有创意。不知您怎么看待这个问题呢。

■晶合实验室 生铁大人

[女同志的回复]

女网友 蓝玫：今年春季，Windows最新款以复古暖色系列为主，并在桌面左上角配以粉红色蝴蝶结作为Logo；去年冬天，坚硬冰冷的金属色已经彻底Out了……

女网友 Alice：一款软件有很多可选择的外观和可以换的头像及颜色，提供帮助的卡通人物也会有很多，而且会说的话比现在的多得多，还会时不时主动插嘴，还可以恋爱养成……或者是操作简明的黑客软件，女人喜欢当侦探。

女网友 水银：电脑处于待机状态时是一面镜子，镜子本身还有背景画面可以调节。

女读者 LonelyStar：都是女性开发？嗯……像我这样的美女程序员毕竟是少数哇！过于女性化的软件说不定又不符合男人们的审美观了。

女读者 伊蓝：如果是我们女性设计的软件一定更人性化，一定会考虑得更周到。

[男同志的回复]

男网友 内层空间：软件如果都是女性开发的，那么她们会注重界面是否“可爱”，不会去关心软件好不好用。另外，我猜Windows右下角的日历会被附带上计算每月特殊日期的功能。

男读者 真欣：感觉差不多吧，因为美工好多都是MM，所以界面可能变化不大。但是若都是MM开发的话，相信会出现很多无聊小软件和游戏。比如：逛街大作战，白领女性传（RPG）等等。

男读者 alb1：美和审美是两个概念。女性都是追求美的，但也不是所有女性的审美观都好。就像一些大的服装公司的女装设计师也有男性，而且有些还是男性比较多。所以，软件界面是否柔和其实与是否由女性来开发没有太大的关系，关键要看个人的审美观。

男读者 空心竹：如果是游戏软件的话，那估计游戏里的剧情会占去大部分的游戏时间，而且游戏难度会低很多，导致Lv10的人物就可以单挑任何Boss……最后女主角在众多男配角中选一个和自己在漫天红色枫叶的背景下归隐山林……

男读者 唤夜：并不是所有女性都是温柔的，也并不是所有女性都会为别人着想。如果一个软件公司全是女性，我想这个公司也离破产不远了。并不是否认女性有制作软件的能力。可以设想一下，工作人员每天看见的都是同性，想必心情也有所不同吧。若由女性来完成一套软件的全程制作，估计大部分都是在原有的基础上增添一些不必要的花样。

男读者 znithy：不一样用嘛，用多了自然会习惯的。

男读者 anmi：感觉女性更喜欢追求完美，也许能设计出一款相比之下完美的软件。女性还喜欢小玩意儿，应该会有大量体积小巧、功能专一的小软件吧？界面应该都是漂漂的，风格应该都是柔柔的，男性用起来的感觉大概就是怪怪的……

男读者 魔之扶摇：

请先看这样两个故事。

现如今国际标准铁轨的宽度为1.4米。这1.4米是来源于最早进行工业革命的英国铁轨。那么为什么英国人要设计这个宽度呢？原因在于当初设计铁路的人都是从事电车设计的，而电车的轨道宽度就是1.4米。那么电车标准又从何而来的呢？来源于马车的轮距宽度。而马车轮距的宽度竟然来源于公元43年古罗马入侵英格兰时的战车轮距，因为采用其他尺寸就不能与罗马人的车辙吻合，会导致事故。最令人吃惊的是古罗马人战车1.4米的轮距，竟然来源于两匹马屁股间的宽度。

故事还没有完。1981年美国首架航天飞机哥伦比亚号升空，其两个外部推进器的尺寸设计竟然受制于这2000多年前的1.4米。因为设计完成的推进器，需要通过铁轨来运输。

另一则，现在我们使用的Qwerty键盘的按键排位，来源于18世纪末的打字机。而打字机的排位设计，是为了防止人们使用时按键过快导致卡键。现在卡键是不会出现了，而键盘依旧如故。

上举两则，只在说明固有的习惯对我们的影响。设想现在的男程序员全部下岗，那么会怎样？依旧如故，因为程序的使用者不发生根本性的变革，那么设计思路也自然不会有根本性的改变。这就如同由于世界上右撇子的数量多于左撇子，所以至今尚无左撇子专用的鼠标和左撇子专用的枪支。

谈到根源，一具体事物的进程往往决定于其最终使用者。当然，在极少数情况下也会出现卖方主导（即卖方市场）的情况。但这并非单纯由于人数上的优势，而在于其地位。我们现在处于的时代是男权至上的社会，已有4000余年，根深蒂固的父系思维不可能使这世界发生“猝变”。

根据否定之否定定律，要想发生根本性的变革恐怕要万年以后。因为上一个母系社会持续了数万年，而4000余年的父系社会相对而言还处于萌芽期。

具体至本期话题——软件业，即使程序员、美工都由女性担当，甚至使用者也全都为女性，也不会与现在有本质性变革。当然，在某些细微之处可能会有变动，但绝不会触及深层。

在游戏业内也曾出现过女性制作人出品的游戏，但几乎都专攻女性市场，而且大都凤毛麟角。这不单单由于女性市场的过于狭小，还在于现在的女性思维在很大程度上是受到男性的制约。这就如同唐朝时女人以胖为美，而如今女性崇尚瘦身，典型的“唯观者而改之”。

[总结发言]

生铁：哈哈，看到了吧，这就是我们可爱的读者~~~（Suki一拳打向生铁的眼镜，瞬间将其改为终生隐形式内嵌镜片。）

男读者 天哥123：如果我们使用的软件都是女性开发的，男人就会没事情干，没钱挣……

Suki：其实软件由男性或女性来开发，多半只能使软件本身做些细微的变化，个人比较同意男读者znithy“用多了自然习惯”的说法。而如果像魔之扶摇同学那样，把这个问题几乎提升至男权女权的高度未免会有人从台下往上投掷杂物。软件的作用是实用，而如果能辅以美观大方、简洁体贴的界面岂不更加完美？所以……最好是男女合作才对嘛。P

谈点榜单之外的内容

■本期主持 生铁

拜托，我对软件根本没有应用之外的任何兴趣，可是我却连着写了3年的热门软件排行榜。不过让我略感安慰的是，3年来这个榜单变化不大，写起来可谓轻车熟路。（Suki：不许说本栏目的坏话！）

什么东西都是早期的最好玩。那时一切都不确定，一切都是刚出现。你可想象一下，一个人十几岁时第一次看见电视里面活动影像时的激动。这与一个小孩从有记忆以来，电视机就是当然存在的一样东西的感觉，那种新鲜感和刺激感是肯定不同的。

电脑给我的惊喜和刺激，永远都是如此。即使是DOS时代，那些在漆黑的屏幕上有简单色彩的字符，都会让我觉得无比舒服。在我的少年时代，当我第一次拥有了属于自己的二手电脑时，我就深切地知道——比起课堂上的枯燥学习，这个通过鲜艳形象体现和传达命令的机器才是真正适合我的学习工具！

这种感觉必定不新鲜。我相信每一位程序员甚至是随便一个在这个行业里谋得一份工作的人，首次接触电脑时，都会有这样的好感。榜单上这些热门软件的作者们，恐怕更是以这种感受为原动力，开发出了使千万人受益的软件。

纵观我的同事们，这些人里，很大一部分都是电脑的重度依赖者。每次听到主机机箱里风扇的噪声，大家都会在深夜里变得无比安详。况且，一个人所从事的工作，有时也决定着一个人的道德标准。行业不同，道德的底线也不同。我的这些同事，相对而言，大多数还都是要一点面子、有一点尊严、人品相对单纯的。

这不能说是电脑赋予他们的特点，更不能说是一种尽然的优点，但这显然与工作性质有关。同时，由于总和电脑打交道，在面对与人打交道的场合，很多同事就显得不那么游刃有余，或多或少有点社交障碍——不是有些腼腆就是显得冷冰冰的。

都说电脑有辐射，对身体不好，可是我却觉得整天和电脑打交道的人，能够留住青春。工作快10年了，还常有人拿我们当大学生，说我们身上有稚气。这虽然对追女孩子有好处，可是，因为社交障碍，我们当中的不少好男孩却学不会讨好女性。

有很多人说电脑难学，但对于一个电脑迷来说，比起追女孩的学问，掌握Photoshop实在是件简单的事情。

和上个月的热门软件排行榜榜单相比，瑞星杀毒软件的上升速度真快，从上月的第17位提升到了第2位。给个祝贺吧。笔者最近常用的杀毒软件是诺顿和趋势科技的PC-cillin 2005，后者占用的系统资源要比前者少。但是最好的杀毒软件也不能查杀全部的病毒和木马程序——从没有一家杀毒软件企业肯把这句话大声地告诉初级用户。为了保护PC，用户常用的办法之一就是在安装杀毒软件的同时再装一个防火墙软件。保持第13位宝座不变的天网防火墙，也是笔者目前使用的此类软件。

与上月的排行榜相比，另一个明显的变化是，3721中文网址从20名中消失。这是因为自今年1月12日起，雅虎中国停用了“3721”这一品牌。这一变化，使BitComet成功挤入了排行榜的第20位。我不是个下载狂，但BT软件我偶尔也用。

一直保持了数月排行榜第一的Windows优化大师，我基本从未用过。系统信息检测、系统清理、系统维护……反正我每年要重装几次电脑系统。超级兔子魔法设置也是一样，我连装都不装；WinRAR和网际快车几乎每天都要用；金山游侠从不用，我不改游戏；金山词霸有时会查查不认识的英文单词，但始终没有养成用金山快译的习惯；紫光拼音输入法我也不用，智能ABC当作全拼输入法也用了好几年了；新浪UC感觉还是玩联线游戏的同学用得多一些；Maxthon我不用，受到部分人好评的腾讯浏览器我也从来都用天网防火墙屏蔽掉（强迫安装也没用），IE已经用惯了。还有Windows Media Player和Real Player，我说我不用，谁信啊？

由于前两年还在榜上的Photoshop现在也从榜单上消失了，我觉得现在的电脑玩家真是有些无趣了……

TOP TEN 热门软件排行榜

名称	版本号	名次	票数	升降	制作
Windows优化大师	6.82Build5.913	1	1455	○	鲁锦
瑞星杀毒软件	2006	2	1276	↑	北京瑞星公司
WinRAR	3.51	3	1138	↑	Eugene Roshal
金山毒霸	2006	4	1041	↓	金山公司
金山游侠	V	5	1005	↓	金山公司
网际快车	1.71	6	947	○	JetCar软件工作室
Windows Media Player	10.0.3802	7	925	○	Microsoft
金山词霸	2006	8	893	↓	金山公司
金山快译	2006	9	892	↓	金山公司
紫光拼音输入法	4.0ml测试版	10	789	↓	清华紫光软件股份有限公司
超级兔子魔法设置	7.25	11	753	↓	蔡旋
金山影霸	2003	12	698	↓	金山公司
天网防火墙	2.7.6.1005Build 1026	13	690	○	众达天网技术有限公司
Real Player	10.5中文版	14	611	○	RealNetworks
虚拟光驱	7.12	15	543	○	东石软件公司
Media Player Classic	6.4.8.6	16	522	○	Guliverkli
新浪UC	2005 II 正式版	17	426	↑	新浪UC
变速齿轮	0.443	18	400	↑	王荣
Maxthon	1.51	19	369	↑	MySoft Technology
BitComet	0.62	20	366	↑	RnySmil

本榜所列软件版本号截止2006年2月16日。

经典软件名人堂

软件名称	版本号
ACDSee	8.0
Winamp	5.5.12
腾讯QQ	2005
WinZip	9.0
豪杰超级解霸	3000

热门软件排行榜信选请用杂志中所夹的读者咨询卡，网投地址http://bbs.popsoft.com/topten/，手机投票咨询网站www.popsoft.com/sms/topten.htm。

热门软件下载爬行榜

名次	软件名称	下载次数
1	BitComet 0.62	4 765 560
2	WinRAR 3.51官方简体中文版2	3 858 994
3	腾讯QQ 2006贺岁版SP1	3 706 992
4	密码监听器2.7	2 659 152
5	PP点点通2005 Build 1125	2 043 184
6	腾讯QQ 2005正式版	1 811 512
7	腾讯QQ 2006珊瑚虫集成版4.2.1b	1 535 184
8	千千静听4.6.5Build1123	1 024 520
9	RealONE Player 2.0 Build 6.0.11.872简体中文版	1 001 266
10	BitSpirit简体中文版3.1.0.077稳定版	929 95

本榜由本刊和华军软件园（www.onlinedown.net）、电脑之家（www.PChome.net）、eNet硅谷动力下载频道（www.eNet.com.cn）联合推出。

邮发代号：82-726
零售价：¥6.80元
刊号：ISSN1007-0060